UŠETŘETE S NÁMI 500 KČ – SLEVOVÉ KUPÓNY UVNITŘ ČASOPISU

JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360

XBOX 360™

OFICIÁLNÍ N CZ

19 stran exkluzivních informací o GTA IV, Fallout 3, Aliens: Colonial Marines, Too Human

PODROBNÉ RECENZE:

Rainbow Six Vegas 2
Condemned 2: Bloodshot
Viking: Battle for Asgard
Bully: Scholarship Edition
Frontlines: Fuel of War
a další...

ČÍSLO 10 DUBEN 2008 299 KČ (449 SK)

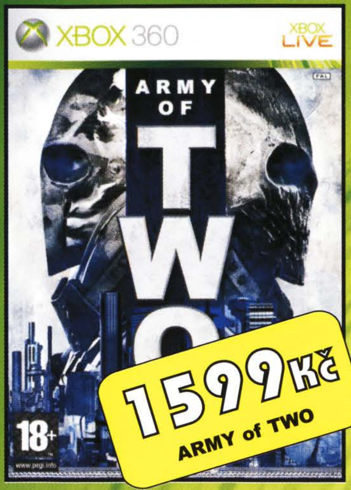
Future MEDIA WITH PASSION

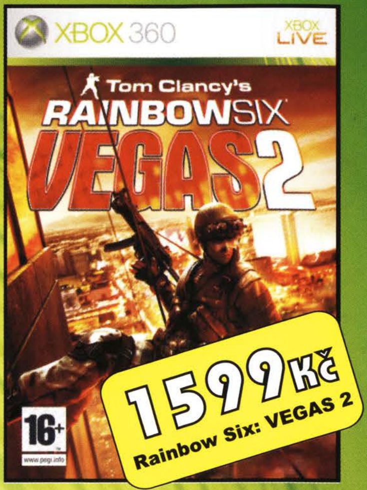
9 771802 557009 10

XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX 360 MAGAZÍN CZ | JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360 | ČÍSLO 10
RAINBOW SIX VEGAS 2 BULLY: SCHOLARSHIP EDITION CONDEMNED 2: BLOODSHOT

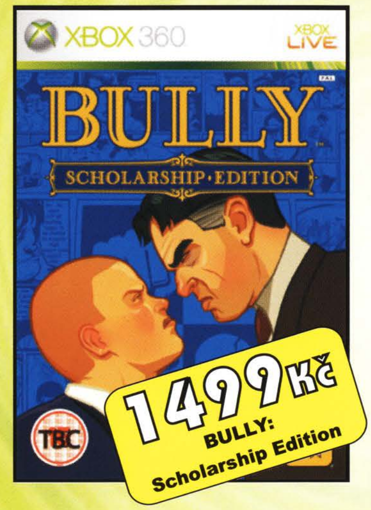
www.GAMEEXPRES.cz
www.GAMEEXPRES.sk

Na hry můžete ještě využít slevové kupony z časopisu



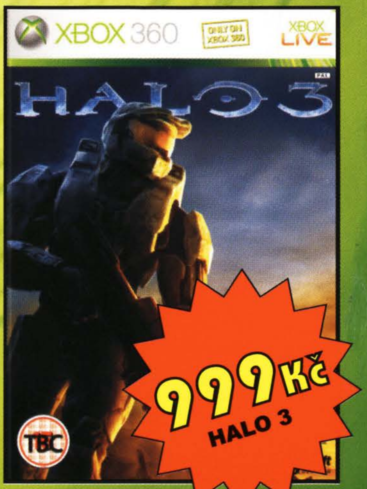


Na hry můžete ještě využít slevové kupony z časopisu



Super slevy

Assasin's Creed............ 1299Kč
Call of Duty 3 .... 699Kč
Cars 599Kč
Def Jam Icon................. 799Kč
GUN 399Kč
Hour of Victory 599Kč
Project Goth. Racing 4.. 499Kč
Tony Hawk's Project 8... 699Kč



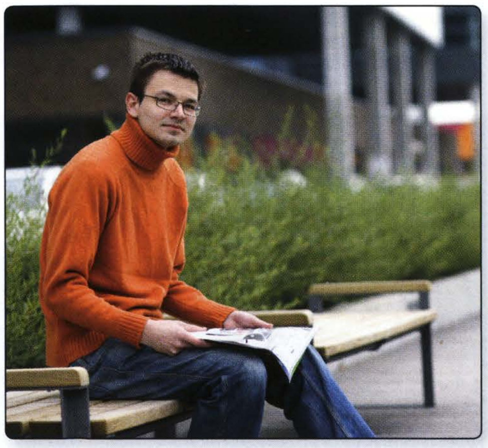
Objednávejte na internetu:
www.gameexpres.cz
www.gameexpres.sk

Objednávejte telefonicky:
CZ: 605 44 66 66 nebo 724 60 45 10
SK: 0902 49 29 39 nebo 0905 92 49 76

Osobní odběr (pouze po tel. objednání)
Expres stores s.r.o., Sokolská 19, Praha 2
Expres stores SK s.r.o., Vyšná 9, Bratislava 2

Všechny ceny jsou včetně DPH a platí do vyprodání zásob.

Vítejte!



KONEC ZIMNÍHO SPÁNKU

SNĚŽENKY A HERNÍ VYDAVATELÉ mají leccos společného. Nemyslím teď zrovna krásu a nevinnost (i když by mě velice zajímalo, jak konečné prodeje Assassin's Creedu ovlivnilo nasazení Jade Raymond), ale aktuální jarní probuzení. Napětí na herní scéně se začalo objevovat už po vydání minulého čísla – první nesmělé signály s nabídkou různých ukázek a rozhovorů, blížící se data vydání zajímavých titulů, jejichž atak na obchody avizoval zvýšený počet uvolněných screenshotů a informací. Sliby jsou často chyby, mnohdy jde pouze o prvotní sondování zájmu, které se promění v neurčité dohody o dohodách příštích, nebo o sadu otázek, jejichž zodpovězení se zdržuje tak dlouho, až to redakce vzdá.

Ne však tentokrát! Událostí se strhlo opravdu hodně, a nebýt pomoci od našich britských kolegů, těžko bychom zvládli tolik akcí, předváděček a rozhovorů. Proto vám v tomto našlapaném čísle Oficiálního Xbox 360 magazínu můžeme nabídnout lahůdky z celého světa. Nestylově, v protikladu jarní nálady se Karel vydal do studeného Švédska, kde kromě běžných cestovatelských lapálií mohl jako jeden z prvních na světě vyzkoušet World in Conflict na Xboxu 360! Nejakčnější strategie posledních dob ovládaná pomocí gamepadu? Také jsme zírali, ale jak vidno kdo umí, ten umí.

Pokud se budeme bavit o studiu Rockstar Games, ti nám opravdu už nemusí do konce života dokazovat vůbec nic. Přesto nás potěšilo, že Oficiální Xbox 360 magazín byl jedním z vyvolených, který se mohl měsíc dopředu procházet v takřka dokončených ulicích městských kulis v Grand Theft Auto IV. Hraní nás postavilo do nevděčné role, protože jsme za dvě hodiny nebyli schopní objevit jedinou výraznější chybu. Projděte se s námi našimi zážitky a těšte se na podrobnou recenzi v příštím čísle!

Je mi skoro líto, že se ve světle takových zážitků trochu ztrácí dojmy z hraní dalších očekávaných pecek. Fallout 3 a čerstvě představená geneze hlavního hrdiny by si zasloužila více než dvě strany. Velké odhalení Aliens: Colonial Marines doplněné komentářem vývojářů, exkluzivní recenze Rainbow Six Vegas 2 a spousty dalších hitů, které opět potvrdily zákon schválnosti a vyšly v posledním možném týdnu. Holt, jaro je tady a věřím, že si jej (stejně jako my) užijete.

Honza Morkes, šéfredaktor

TENTO MĚSÍC JSME...

...vytvořili Army of Xbox. Spočítali jsme si totiž, že jedna mise v Iráku nám vydělá stejně jako celoroční redaktorská práce. Dali jsme proto výpověď, chodíme do posilovny a doufáme, že nám někdo zavolá dřív, než Nečas zruší podpory v nezaměstnanosti. Přinejhorším můžeme prodávat ty legrační masky, co jsme si vyrobili ze sádry.

...přemýšleli o své školní docházce. Zejména, zdali nám v porovnání s Jimmym Hopkinsem z Bully něco podstatného z dětství neuniklo.

...objevili kouzlo Sensible World of Soccer na XBLA. Přesněji řečeno Honza jej objevil a Karel se naučil spoustu nových sprostých slovíček, komentující jeho porážky na zelených (a žlutých) trávnících. (chtě nechtě musím přiznat, že se moje fotbalová průprava z mládí skutečně nepřenesla na virtuální pažit, ale aspoň mám bohatší slovní zásobu než Honza! - pozn. Karel)

...nikomu to neříkejte, ale propadli jsme Viva Piňata: Party Animals. Pro čtyři dospělé hráče neexistuje zábavnější hra (obzvlášť, když je deset dalších sleduje a glosuje výsledky)!

...nechodili do McDonaldu!!! Až na pár dní, kdy nás hříšný David svedl z cesty zdravé stravy, jsme ušetřili své žaludky extra velkých porcí oleje a spáleného tuku. Po půl roce to je příjemná změna a důkaz nezměrné vůle celého redakčního týmu. Dostaneme achievement?

Jaká je budoucnost Xbox Live Arcade? Kterých remaků legend se dočkáme? na straně 40

SPECIÁLNÍ NABÍDKA PŘEDPLATNÉHO! SPECIÁLNÍ NABÍDKA PŘEDPLATNÉHO!

Předplaťte si
Oficiální Xbox 360 magazín

Stačí si

Získáte

- maximální informační servis o Xboxu 360 – 12 vydání časopisu
- 12 DVD s ukázkami nejnovějších her
- každého čtvrt roku exkluzivní příručka
- návody, recenze, tipy a triky, rozhovory, tématické články, reportáže
- členství v Klubu předplatitelů, kde na vás čeká spousta výhod (více na http://klub.cpress.cz)
- navíc skvělou hru pro Xbox 360 ZDARMA
- to vše za 2 499 Kč/3 749 Sk (ušetříte 1 089 Kč/1 639 Sk)

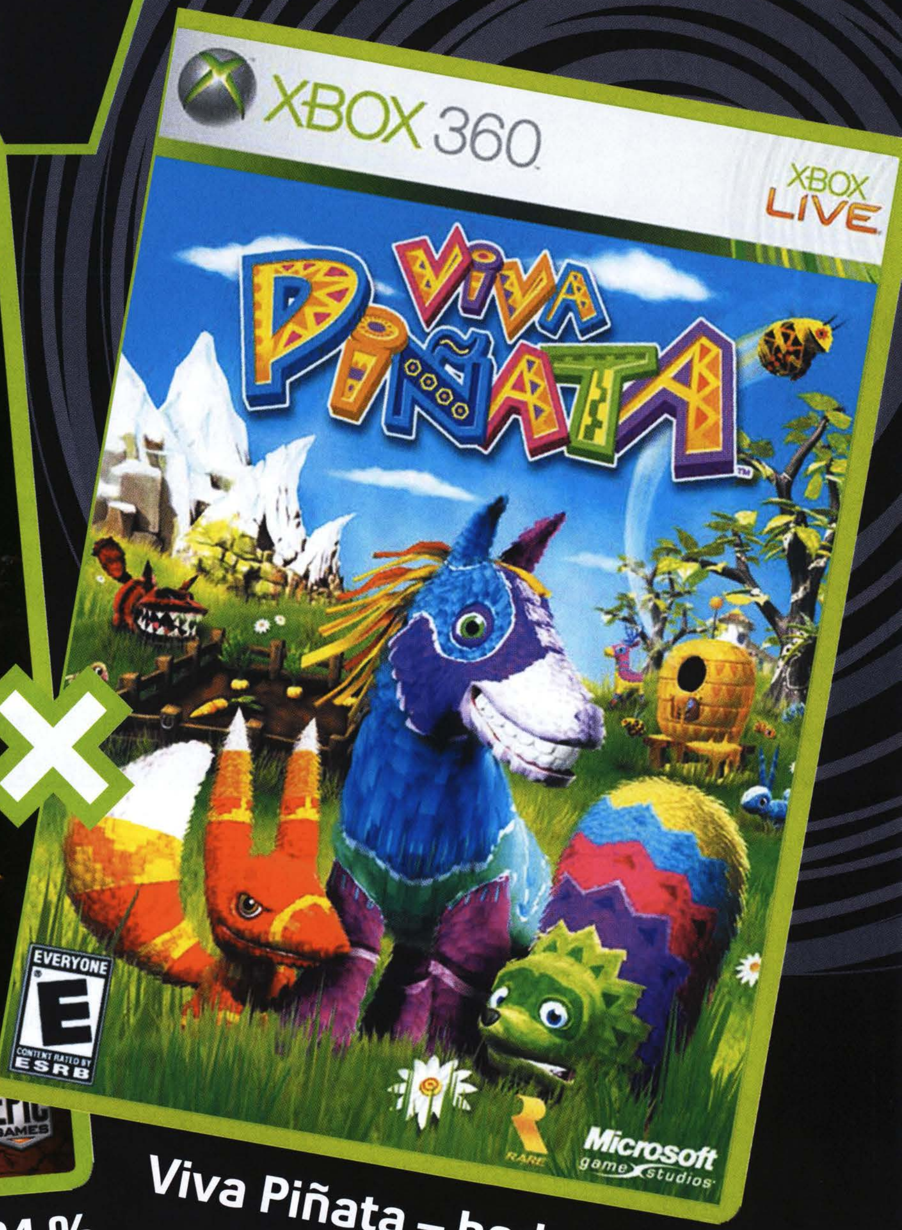
Další varianty předplatného

- Půlroční předplatné s DVD a přílohami: 1 249 Kč (2 249 Sk) – ušetříte téměř 550 Kč oproti nákupu na stánku
- Roční (ekonomické) předplatné bez DVD a příloh: 1 800 Kč (2 700 Sk)
- Půlroční (ekonomické) předplatné bez DVD a příloh: 900 Kč (1 350 Sk)

SPECIÁLNÍ NABÍDKA PŘEDPLATNÉHO! SPECIÁLNÍ NABÍDKA PŘEDPLATNÉHO!

a získejte ZDARMA legendární hry!

jen vybrat!



Gears of War – hodnocení 94 %

bombastická akční hra, která redefinovala žánr

Viva Piñata – hodnocení 85 %

zavítejte do pestrobarevného světa plného originálních obyvatel

Jak si předplatit?

1) telefonicky: na bezplatné lince 800 11 55 88

2) e-mailem: pošlete e-mail s kontaktními údaji a vybranou variantou na adresu predplatne@cpress.cz.

3) na internetu: navštivte web casopisy.cpress.cz a vyberte si z aktuální nabídky předplatného

Předplatné pro SR: **predplatne@cpress.sk**, tel.: +421 244 453 702

Při objednávce uveďte název hry, kterou si k předplatnému přejete. Nabídka platí pouze k ročnímu předplatnému.

Nabídka je časově omezená do 30. dubna 2008. Každou z her obdrží prvních 25 čtenářů, kteří si ji vyberou a uhradí své předplatné. Hru obdržíte do 4 týdnů po obdržení platby za předplatné.

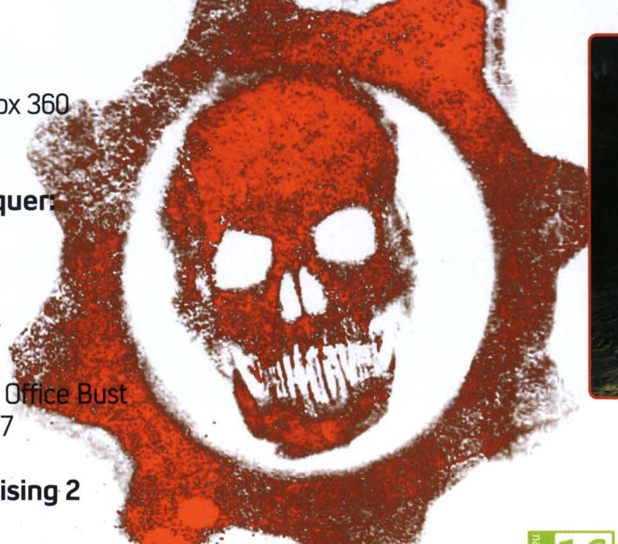
na straně 08

SVĚTOVÁ PREMIÉRA: WORLD IN CONFLICT

Volby nebudou! Sověti napadli Ameriku

XBOX 360 NEXT

14 Reportáž: Game Developers Conference 2008
16 **Gears of War 2**
17 Fable 2
18 Horké novinky pro Xbox 360
20 APB
21 Mirror's Edge
22 **Command and Conquer: Red Alert 3**
24 Mercenaries 2
26 Top Spin 3
28 Supreme Commander
30 Byznys
32 Leisure Suit Larry Box Office Bust
33 Nejlepší produkty 2007
33 Mafia 2
34 **Kniha přání: Dead Rising 2**



na straně 16

KOMUNITA

36 FIFA liga
38 Duel: Škodí multiplatformovost hrám?

První dojmy

46 **Aliens: Colonial Marines**
50 Star Wars: Force Unleashed
54 Grand Theft Auto IV
56 **Fallout 3**
58 Too Human

na straně 56

TÉMA

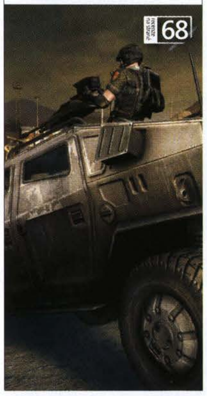
40 Xbox Live Arcade: co bude dál?

XBOX 360 RECENZE

Než vyrazíte do obchodů, podívejte se na náš finální verdikt!

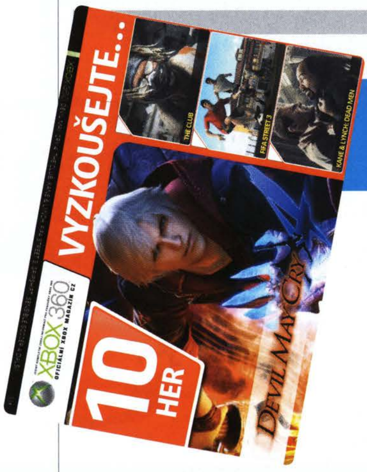
recenze na straně 62 RAINBOW SIX VEGAS 2

Je na čase definitivně vyčistit Vegas od hříchu!



62 **Rainbow Six Vegas 2**
66 Army of Two
68 **Frontlines: Fuel of War**
70 Bully: Scholarship Edition
72 **Condemned 2: Bloodshot**
74 Viking: Battle for Asgard
76 Turning Point: Fall of Liberty
78 Dark Messiah of Might and Magic: Elements
80 Culdcept Saga
81 Lost: Via Domus
82 Cars Mater-National
83 Spiderwick Chronicles
84 Commanders: Attack of The Genos
84 Disc of Tron
85 Novinky na Xbox Live aneb co se děje v trávě

Návody
82 **Devil May Cry 4**
84 Jak na Xbox Live bez hrozby zákazu



NAJDETE NA DVD

na straně 94

DEMOVERZE! DEVIL MAY CRY 4, **THE CLUB**, KANE & LYNCH: DEAD MEN, FIFA STREET 3, **SENSIBLE WORLD OF SOCCER**, GRIPSHIFT, MUTANT STORM EMPIRE, **BATTLESTAR GALACTICA**, OMEGA FIVE, ARKADIAN WARRIORS

SEZNAM HER

ACE COMBAT 6	85
AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES	19
ALIENS: COLONIAL MARINES	46
ARKADIAN WARRIORS	94
ARMY OF TWO	64
ATB	20
BATTLESTAR GALACTICA	94
BATTLESTATIONS: PACIFIC	18
BIONIC COMMANDO	19
BULLY: SCHOLARSHIP EDITION	70
CARS: MATER-NATIONAL	82
COMMAND AND CONQUER: RED ALERT 3	22
COMMANDERS: ATTACK OF THE GENOS	84
CONDEMNED 2: BLOODSHOT	72
CULDCEPT SAGA	80
DAMNATION	18
DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC: ELEMENTS	78
DEAD RISING 2	34
DEVIL MAY CRY 4	86, 94
FABLE 2	17
FALLOUT 3	56
FIFA 08	36
FIFA STREET 3	94
FRONTLINES: FUEL OF WAR	68
GEARS OF WAR 2	16
GRAND THEFT AUTO IV	54
GRIPSHIFT	94
GUITAR HERO 3	85
HALF-LIFE 2: ORANGE BOX	31
KANE & LYNCH: DEAD MEN	94
LEGO INDIANA JONES	19
LEISURE SUIT LARRY BOX OFFICE BUST	30
LOST ODYSSEY	85
LOST: VIA DOMUS	81
MASS EFFECT	31
MERCENARIES 2	24
MIRROR'S EDGE	21
MUTANT STORM EMPIRE	94
NBA LIVE 08	85
NEED FOR SPEED: PROSTREET	85
OMEGA FIVE	94
OVERLORD	85
PURE	19
RAINBOW SIX VEGAS 2	62
RECOIL RETROGRAD	18
SACRED 2: FALLEN ANGEL	19
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	94
SHELLSHOCK 2: BLOOD TRAILS	18
SPIDERWICK	83
STAR WARS: FORCE UNLEASHED	50
SUPREME COMMANDER	28
TAILS OF VESPERIA	18
THE CLUB	94
TOO HUMAN	58
TOP SPIN 3	26
TURNING POINT: FALL OF LIBERTY	76
VIKING: BATTLE FOR ASGARD	74
WARHOUNDS	18
WARLORDS	84
WITCHES	18
WORLD IN CONFLICT	8

XBOX 360
XBOX 360 MAGAZÍN
EXKLUZIVNĚ

PRVNÍ DOJMY

SVĚTOVÁ PREMIÉRA

WORLD IN CONFLICT™
★SOVIET ASSAULT★

Válka přichází domů a my se jí zatraceně nemůžeme dočkat

Jsou nabídky, které se neodmítají. Nejde jen o ty klasické: pomož kmotrovi a on pomůže tobě. Když do redakce dorazila nabídka zúčastnit se exkluzivního odhalení konzolové verze cenami ověnčené strategie World in Conflict, bez váhání jsme kývli. A to navzdory bolestné jistotě, že to znamená pekelně náročný výlet do chladného Švédska v době uzávěrky a pár dní bez pořádného spánku. Ale i teď, sedě v potemnělém hotelovém pokoji osvětleném jen blikající obrazovkou a datluje tento článek někdy v jednu hodinu ráno, musím přiznat, že to rozhodně stálo za to.

Přeskočím nudné litanie o sepisování poslední recenze den před odletem a následném kvapném balení (což se vymstilo, protože jsem si nevzal kabel k foťáku). Stejně tak vás asi nezajímá chaos na letišti s vyzvedáváním letenky, zbytečné cesty do CD Projektu, neúspěšné shánění dánských a švédských korun plus nezbytné bloudění při hledání správného hotelu v centru Malmö (těžko ho najdete, když pátráte na špatné straně silnice). Ale mimo toho a zapomenutí PIN kódu ke služebnímu mobilu byla cesta příjemná, děkuji za optání. Teď k tomu nejdůležitějšímu: švédské pivo není zase tak špatné.

STUDENÁ VÁLKA NEVYCHLADLA

Dost legrácek. Po příjemném přijetí v krásných nových kancelářích Massive Entertainment došlo konečně k představení World in Conflict. Vzhledem k faktu, že ne každý hrál původní PC verzi, je její krátké shrnutí více než na místě. Důvodů, proč se

AUTOR: Karel Kališ

WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT
VÝROBCE: MASSIVE ENT./ SWORDFISH
VYDAVATEL: SIERRA
POČET HRÁČŮ: 1
XBOX LIVE: ANO, 2–10
DOKONČENO: 70 %
DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 2008

Grafici využívají jako referenční materiály skutečné uniformy a airsoftové makety zbraní, který prý shánějí na eBayi

hra vystřelila na nebe nejlepších herních strategií, můžeme najít hned několik. Už samotný koncept dokáže zaujmout. Představte si, že studená válka neskončila, Sovětský svaz se nerozpadl a náš šéfredaktor nepřestal chodit do pionýra. Naopak, Rusům se podařilo přežít krizi, postupně ovládli Evropu a vyšlápli si i na Spojené státy americké.

A právě v době vylodění v okolí Seattlu se do hry zapojujete i vy jako poručík Parker snažící se marně zastavit rudou lavinu. Už původní verze dokázala připoutat silným příběhem sledujícím několik časových os a nezapomenutelnými postavami. Konzolová verze jde ještě dál a přinese to, po čem prahli herní kritici i hráči bez rozdílu – kampaň za sovětskou armádu.

Tvůrci nás ale varovali, že nemáme čekat kampaň srovnatelnou s americkou. Ostatně sovětský pohled se stane nedílnou součástí původní dějové linky, kdy má v průběhu hraní docházet ke střídání stran po vzoru třeba Call of Duty IV. Bohužel na větší podrobnosti byli tvůrci skoupí. Rozhodně se ale můžeme těšit na nové jednotky a nová prostředí (návštěva u grafiků odhalila v jedné úrovni unikátní chronoplane, což je gigantická napůl loď napůl letadlo, s jejímž vývojem si Sověti hráli v osmdesátých letech a skutečně vytvořili pár prototypů, údajně se dají vidět na Google Earth), stejně jako na nové in-game a renderované animace.

Rozhovor se šéfem části týmu zodpovědného za animace osvětlil i další novinky. Autoři se nezalekli plného předělání původních scén, kdy se má k sobě ještě více přiblížit kvalita obou typů animací. Massive začali spolupracovat s profesionálním motion capturingem studiem, které prý má dokonce zkušenosti s několika hollywoodskými trháky. Stejně tak došlo na využití skutečných bývalých agentů KGB a Spetsnaz coby instruktorů pro co nejvěrnější snímání bojových taktik. Co dodat, my byli z ukázek nadšeni, údajně stejně jako agenti z motion capturingu, který je prý: „Verrry good forr trraining."

V ŽÁRU BITVY

Ovšem World in Conflict není jen o špičkové prezentaci a miliónech polygonů. Hlavním jádrem je intenzivní, strhující hratelnost. Zapomeňte na pomalé stavění základen, zapomeňte na trénování vojáčků. Ve World in Conflict záleží na vašem taktickém uvažování stejně jako na rychlosti rozhodování. Je snad jasné, že obavy z ovládání na gamepadu byly více než na místě.

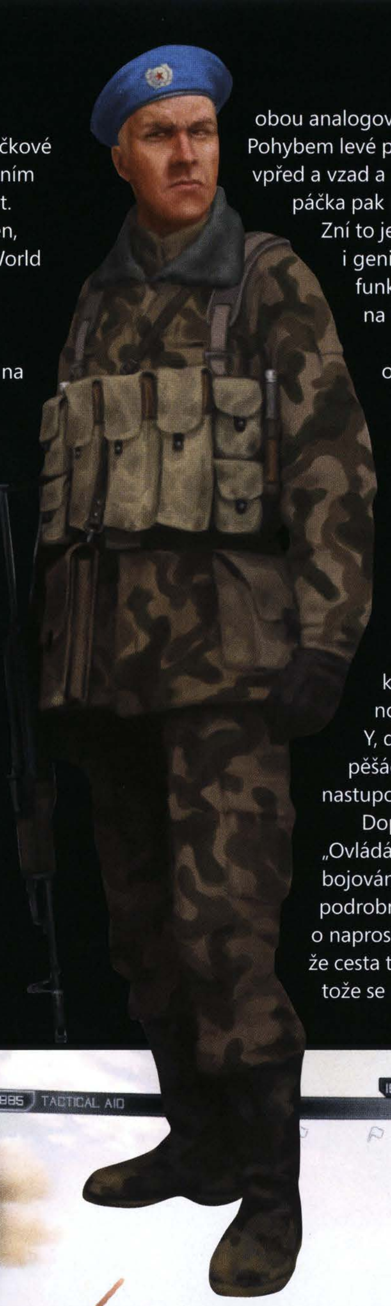
Ostatně neměli jsme je jen my, ale i vývojáři z britského studia Swordfish, kteří mají ve skutečnosti na svědomí převedení hry z PC na konzole. A zatímco na tom pracují, Massive měli čas na práci na zmiňovaném sovětském přídavku, vybrušování starších chybek a vymýšlení propagandistických plakátů navěšených po domech v okupovaných Spojených státech.

Zpátky k ovládání. Jak vysvětlil hlavní designér studia Swordfish, trvalo týdny bouřlivých debat, kterým směrem se vydat a co představuje největší problém. Na konci došli k výsledku určujícím kameru jako ono mýtické jádro pudla. Řešením se stala zcela volně ovladatelná kamera, jež využívá funkce obou analogových páček ve stylu FPS her. Pohybem levé páčky posunujete kameru vpřed a vzad a „strafujete" do stran. Pravá páčka pak nabízí volné rozhlížení v 360°.

Zní to jednoduše a ve skutečnosti to je i geniálně jednoduché a plně funkční. O čemž jsem se přesvědčil na vlastní palce v hratelné ukázce.

Ve skutečnosti představuje ovládání kamery doplněné o tlačítko A první, základní úroveň ze tří úrovní ovládání. Dle slov tvůrců si s ním do začátku vystačí naprosto každý, ale postupem času se svými vzrůstajícími schopnostmi poskočí i na dvě zbývající úrovně. Mezi pokročilejší ovládací prvky patří tlačítka X a B sloužící k aktivaci speciálních dovedností a kontextově citlivé tlačítko Y, díky kterému mohou například pěšáci obsazovat budovy či nastupovat do transportů.

Doporučuji nastudovat boxík „Ovládání, základ úspěšného bojování", ve kterém je vše popsáno podrobněji. I když se nemusí jednat o naprosto finální verzi, už teď je jasné, že cesta tudy rozhodně vede. A přestože se možná na první pohled



VE ZKRATCE:

Jedna z nejlepších strategií z PC míří na Xbox 360. Zapomeňte na nudné a zdlouhavé stavění jednotek a budov, zde pro sebe uzmula pódium adrenalinová akce, která vás doslova zahltí výbuchy. Rozhodně žhavý kandidát na nejlepší strategii roku.

5 DŮVODŮ, PROČ SE TĚŠIT NA WORLD IN CONFLICT

1. Výbuchy, SPOUSTA výbuchů
2. Svižná akční hratelnost bez nutného stavění jednotek a budov
3. Skvělá grafika, plně zničitelné prostředí
4. Chytlavý příběh se zajímavými postavami
5. Ovládání vypilované pro potřeby konzolí

STRATEGICKÁ KONKURENCE

Letošní rok slibuje bohatší žeň strategických titulů než kdy předtím. Které hry mimo World in Conflict budou usilovat o trůn nejlepší xboxové realtimové strategie pro rok 2008?

Novinka v OXM 7

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

Datum vydání: 28. března

Strategie od zkušených tvůrců z Petroglyphu, která čerpala inspiraci z klasiky od H. G. Wellse, Válka světů. Země se stane bojištěm pro dvě takřka neporazitelné vesmírné mocnosti, pro které je lidstvo takřka bezvýznamný hmyz.

Největší plus: obrovské kráčející robotické pevnosti a další fascinující jednotky

Stupeň ohrožení pro World in Conflict: 6

Novinka na straně 28

SUPREME COMMANDER

Datum vydání: jaro

Předělávka vysoce úspěšné strategie z PC navazující na legendární Total Annihilation. Tři rasy stojí proti sobě v nikdy nekončícím boji o totální nadvládu. Čekejte desítky opravdu monumentální bitvy, důraz na taktiku a možnost odzoomovat pohled takřka až do vesmíru.

Největší plus: asi nejvíc hardcore strategie v nabídce

Stupeň ohrožení pro World in Conflict: 7

COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH

Datum vydání: jaro

Připravovaný datadisk k velmi úspěšnému Command & Conquer 3: Tiberium Wars. Nové kampaně, nové jednotky a další dávka charismatického teroristy Kanea. Potřebuje snad fanoušek víc?

Největší plus: je to Command & Conquer, takže kvalita zaručena

Stupeň ohrožení pro World in Conflict: 8

První dojmy v OXM 1 a 9

TOM CLANCY'S ENDWAR

Datum vydání: 2. čtvrtletí

Velmi ambiciózní strategie slibující přinést revoluci do rybníčku konzolových realtime strategií. Evidentně největší konkurence pro World in Conflict, protože sdílejí společné zbraně – rychlou akční hratelnost, perfektní ovládání a hlasové funkce.

Největší plus: originální pojetí žánru, vypilované ovládání

Stupeň ohrožení pro World in Conflict: 10

První dojmy v OXM 3

HALO WARS

Datum vydání: neoznámeno

Strategie inspirovaná univerzem Halo vytvářená mistry oboru, Ensemble Studios. Známý svět, oblíbené jednotky a hratelnost ušitá na míru Xboxu 360. Například stejně jako WiC nabídne tři možnosti, jak označit jednotky.

Největší plus: svět Halo a jeho jednotky

Stupeň ohrožení pro World in Conflict: 9

Správný velitel se nikdy neobejde bez podpory jako je artilerie, laserem naváděné bomby, kobercový nálet či třeba taktická atomová bomba. Všechny tyto hříčky zkázy si můžete přivolat pomocí levého bumperu. Ťuknutím si vyvoláte přehledné menu, ve kterém se bleskurychle zorientujete a vyberete dle potřeby. Zmáčknutím probudíte k životu hlasové ovládání. Není slastnější pocit, než zařvat do mikrofonu: „Tactical nuke!"

Ovládání, základ úspěšného bojování

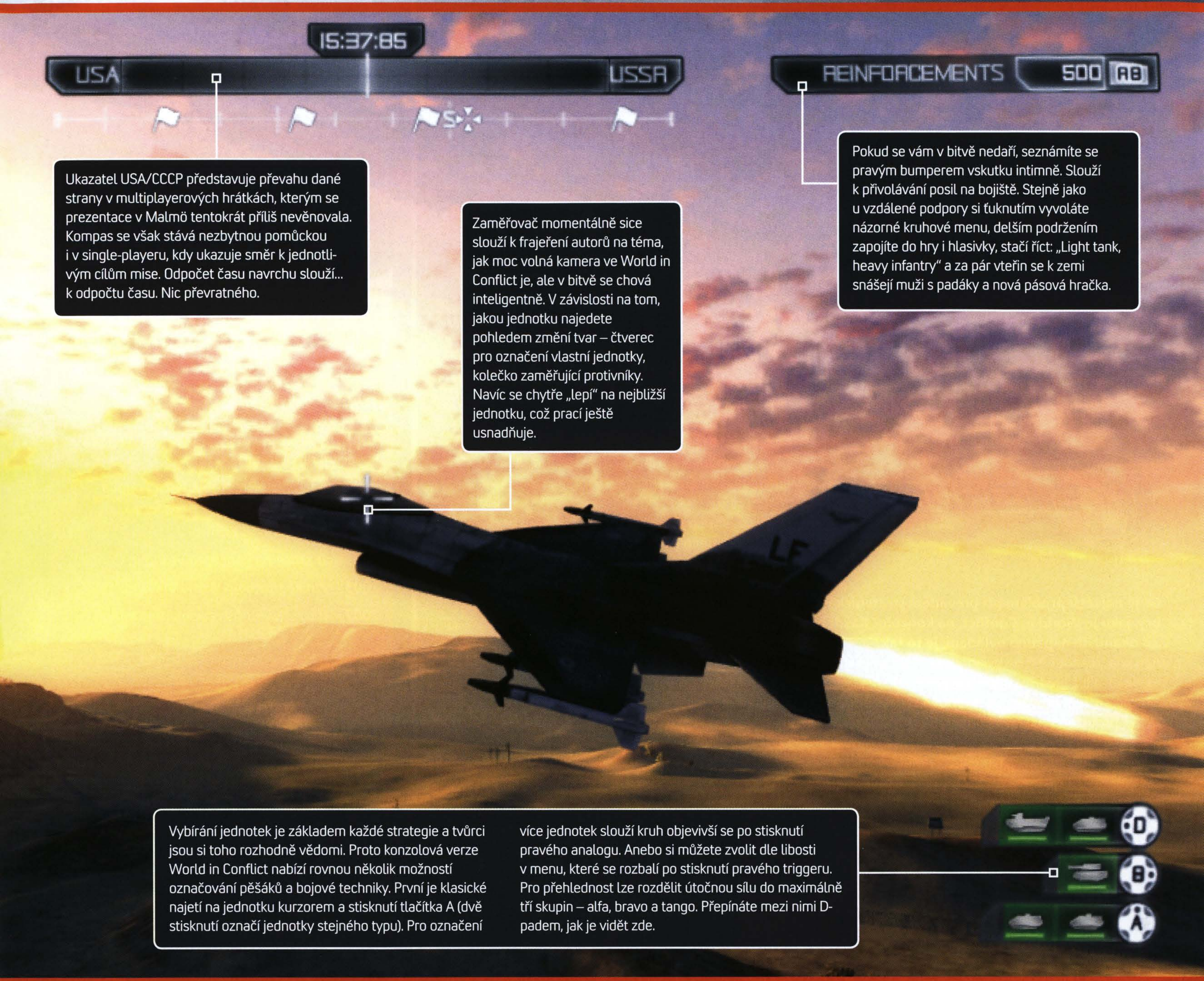
Každá jednotka ve hře disponuje jednou či dvěma speciálními dovednostmi. Ať už se jedná třeba o protitankové střely a kouřovou clonu u obrněného transportu, granáty a sprint u pěchoty či opravování u opravárenských vozů, vždy se aktivují tlačítky X nebo B.

jedná o příliš komplexní záležitost, pravý opak je pravdou. O tom mě přesvědčily hlavně velmi pozitivní reakce kolegů novinářů, kteří neměli tu čest s PC originálem a kteří hlavně neplatí za hard-core fanoušky strategií.

DROBKY Z HRANÍ

Chlácholivá slovíčka tvůrců o tom, jak je ovládání a hra naprosto super vám nikdy nedají tolik, jako aktuální možnost si vše vyzkoušet na vlastní kůži. K tomu bylo na místě připraveno několik Xboxů s hratelnou jednou misí (pokud se nepletu, jednalo se o třetí misi z původní kampaně). Ovládání kamery skutečně přijde do krve všem hráčům akčních her během pár okamžiků. Můžete se rozhlížet po okolí, jak chcete, a až na limity úrovně nenarazíte na žádná omezení a žádné problémy.

Pro větší přehlednost na bojišti se hodí odzoomovat do vyšší výšky (stisknutím analogové páčky se kamera kdykoliv automaticky přesune na ideální pozici), a pokud se chcete kochat maniakálními detaily, počítat šroubky na pancířích tanků či pupínky na nosech pěšáků, máte možnost. Maximální exhibicí spektakulárních grafických efektů je pak zapauzování hry a kochání se „zamrzlou" scénou, plameny u hlavní zbraní, odletujícími kousky hlíny v plně zničitelném prostředí, kouřem za letícími raketami atd.



Ukazatel USA/CCCP představuje převahu dané strany v multiplayerových hrátkách, kterým se prezentace v Malmö tentokrát příliš nevěnovala. Kompas se však stává nezbytnou pomůckou i v single-playeru, kdy ukazuje směr k jednotlivým cílům mise. Odpočet času navrchu slouží... k odpočtu času. Nic převratného.

Zaměřovač momentálně sice slouží k frajeření autorů na téma, jak moc volná kamera ve World in Conflict je, ale v bitvě se chová inteligentně. V závislosti na tom, jakou jednotku najedete pohledem změní tvar – čtverec pro označení vlastní jednotky, kolečko zaměřující protivníky. Navíc se chytře „lepí" na nejbližší jednotku, což prací ještě usnadňuje.

Pokud se vám v bitvě nedaří, seznámíte se pravým bumperem vskutku intimně. Slouží k přivolávání posil na bojiště. Stejně jako u vzdálené podpory si ťuknutím vyvoláte názorné kruhové menu, delším podržením zapojíte do hry i hlasivky, stačí říct: „Light tank, heavy infantry" a za pár vteřin se k zemi snášejí muži s padáky a nová pásová hračka.

Vybírání jednotek je základem každé strategie a tvůrci jsou si toho rozhodně vědomi. Proto konzolová verze World in Conflict nabízí rovnou několik možností označování pěšáků a bojové techniky. První je klasické najetí na jednotku kurzorem a stisknutí tlačítka A (dvě stisknutí označí jednotky stejného typu). Pro označení více jednotek slouží kruh objevivší se po stisknutí pravého analogu. Anebo si můžete zvolit dle libosti v menu, které se rozbalí po stisknutí pravého triggeru. Pro přehlednost lze rozdělit útočnou sílu do maximálně tří skupin – alfa, bravo a tango. Přepínáte mezi nimi D-padem, jak je vidět zde.

První část mise se odehrávala bez možnosti přivolání posil, takže nešlo vyzkoušet hlasové ovládání. Ovšem příležitostí k otestování všech tří typů možnosti označení jednotek bylo více než dost. Naprosto ideální se ukázal kruh pro označení větší skupiny zároveň. I další možnost však dala jasně najevo, že tvůrci mají vše do detailů promyšlené. To samé můžu říct i o přivolávání podpory a posil, kdy radiální menu takřka přes celou obrazovku nedává moc možností k chybám.

Možná jen hlasové ovládání by potřebovalo ještě dopilovat, protože některé příkazy vzalo až na několikátý pokus. Ale okamžik, kdy

TAJEMNÝ WAR ROOM

Prohlížet si obdržená DVD se screenshoty se vyplácí. Narazili jsme na podivný adresář War Room screenshots se dvěma záhadnými obrázky, o kterých se na prezentaci vůbec nemluvilo. Ovšem kombinace naší novinářské protřelosti s několika přesně mířenými sklenicemi švédského ležáku slavila triumf (ve skutečnosti se o žádné tajemství nejednalo). War Room je myšlenka tvůrců, kterak přidat dlouhodobější motivaci pro hraní online. Ve zkratce se jedná o sčítání výsledků na jednotlivých mapách ve zhruba týdenních intervalech a následné zobrazování celé řádky různých statistik. Dle slov tvůrců se zatím jedná o koncept, který se nemusí ani dočkat finální verze. My mu však držíme palce, protože zní velmi slibně.

Na slovíčko s...

Jim Botomn, hlavní designer Swordfish Studios

Co je největší problém při převádění strategické hry, jako je World in Conflict, na konzole? Každého asi okamžitě napadne ovládání, je to tak?
Ach ano, rozhodně to je ovládání, ne z technického hlediska, ale z hlediska implementování do hry. S grafikou, renderováním a podobně žádný problém nebyl, protože Xbox 360 je opravdu výkonná konzole. Ovládání, to byl zádrhel. Popravdě, když se u nás prvně začalo mluvit o vytváření World in Conflict pro konzole, nebyl jsem tou myšlenkou nadšený. Když se řekne strategie, okamžitě si představím myš, hromadu kláves atd. Postupem času jsme si ale uvědomili, že základní ovládání je ve skutečnosti jednoduché, ale klíčem je kamera.

Pravda, při prezentaci jsem si všiml, že se dlouhou věnuješ kameře. A musím uznat, že se vám ji podařilo zpracovat výborně.
Taky je to funkce, na kterou jsem osobně nejvíce hrdý, to je esence celé hry. Snažili jsme se ji udělat ve stylu akčních her, protože na takové tituly jsou konzoloví hráči zvyklí nejvíce. Takže máte naprosto volný pohyb, pravou páčkou se rozhlížíte, levou pohybujete a kdykoliv máte přehled o každé jednotce... jsme s ní skutečně spokojeni.

Co implementace hlasového ovládání? Proč jste se rozhodli jej využívat jen pro přivolávání posil a vzdálené podpory? Nepřemýšleli jste o větší důležitosti?
Víte, ve skutečnosti jsme dlouho dumali nad tím, co přesně bude možné ovládat hlasem a v jakém bodě se zastavíme. Nakonec jsme se rozhodli nedělat z hlasového ovládání základ, ale jen prostředek, jak pohltit hráče ještě více do hry. Navíc bylo naším záměrem nechat ovládání v základě co nejjednodušší a vyhnout se možným okamžikům, kdy vám ve chvilce nepozornosti odpochoduje jednotka přes půl mapy.

Pravda, v multiplayeru by k tomu mohlo docházet každou chvíli a situace typu: „Hej, kam jdete? To zaútoč jsem říkal tomu druhému chlápkovi!" by byly na denním pořádku.
Přesně tak. Co jsme navíc udělali, je, že jakmile stisknete tlačítko pro hlasové ovládání, ostatní hráči vás neslyší a nemusíte si tak připadat jako naprostý idiot. S tím souvisí i fakt, že ne každý chce využívat hlasové ovládání, hraje v noci, nebo mu to jednoduše připadá hloupé. I z toho důvodu jsme se vyhnuli snaze udělat hlas nezbytným ovládacím prvkem.

Když už jsme nakousli multiplayer, můžeš mi o něm říct něco podrobnějšího? Měli jste nějaké problémy s konvertováním pro Xbox Live? Jaké nabídne herní módy?
Abych se přiznal, zatím nejsme připraveni víc mluvit o multiplayeru, takže nemohu moc prozradit. Každopádně s implementací kódu na Live nemáme žádné problémy. Oproti Playstation Network je xboxová služba trochu víc svázána pravidly, ale nejedná se o nic zásadního. Co se týče módů, ve hře najdete ty samé, co v PC verzi a totéž platí i pro mapy. O nových mapách nemohu říct nic [lišácký úsměv].

Aha, je mi to jasné. Co uživatelský obsah? Budu si moct típat obrázky, videa a frajeřit s nimi před kamarády? A co další stahovatelný obsah?
To je další věc, o které se zatím rozhodujeme. Takže opět nemohu říct nic podrobnějšího.

Vydání je plánováno na podzim tohoto roku, je to reálné datum? Jde vývoj podle plánu? Bez nějakých větších komplikací?
Zatím si nemůžu stěžovat, máme už toho spoustu uděláno, ale abych byl poctivý, nic není kompletně hotovo. Vše neustále ladíme, opravujeme a pilujeme. Hlavně na ovládání chceme pochopitelně dál pracovat. Neustále se o něm bavíme, tu něco přidáme, pak to zase odebereme a tak dál. Jsme s ním zatím spokojeni, o čemž se budeš moct přesvědčit za chvíli u hratelné ukázky, ale nic není finálního. Ovšem vývoj jde dobře.

Nemůžu se dočkat. I když je trochu předčasná otázka, co vaše plány do budoucna? Zůstanete u strategických her?
Zatím nevíme. Pochopitelně hodně záleží na přijetí World in Conflict a na Activision Blizzard.

Jaký je vlastně tvůj názor na strategie? Máš je rád? Hraješ je hodně?
Musím přiznat, že vlastně ani ne. Hraji počítačové hry, ale strategie mezi ně zrovna nepatří. Popravdě jsem cítil určitou úlevu, když jsem zjistil, že ve World in Conflict není žádné stavění. Ve většině strategií strávíš polovinu času stavěním jednotek, co je na tom zatraceně zábavného? Na World in Coflict se mi líbí, že se neustále něco děje, něco vybuchuje. A když zrovna nic nebouchá, jednoduše pošleš nálet a vyhodíš cokoliv ke všem čertům.

STRUČNÁ ČÍSLA A DATA MASSIVE ENTERTAINMENT

1997 – založení studia Massive Entertainment s ambicemi dělat jednoduše ty nejlepší hry na světě

2000 – dokončeny práce na Genesis, kódové označení pro Ground Control

2002 – po finančních problémech koupila studio Sierra (Vivendi)

2004 – vyšel Ground Control 2

6 měsíců práce na konceptu World in Conflict

2005 – vzniká prototyp World in Conflict

2007 – studio Swordfish začíná připravovat WiC pro konzole

130 – tolik zaměstnanců nyní studio má

2 měsíce – od doby, kdy se Massive přestěhovali do nových kanceláří v Malmö

zařvete „Precision strike!" a k zemi se za pár sekund snesou stovky výbušné smrti, je k nezaplacení. Za zmínku také stojí, že prezentovaný build netrpěl žádným kolísáním frameratu ani v těch nejvíc intenzivních okamžicích, kdy přes dým a výbuchy nebylo vidět takřka nic.

DLOUHÉ ČEKÁNÍ NA VÁLKU

Jak tvůrci správně připomněli, hra ještě rozhodně není hotová a má před sebou měsíce pilování. Ovšem stejně musíme přiznat, že současná verze nás s kolegy novináři z jiných zemí rozhodně nadchla. Spousta otázek sice zůstává nezodpovězených, například multiplayer, kterému chtějí vývojáři z Massive Entertainment připravit speciální prezentaci. Už teď však víme, že bude nabízet minimálně stejné módy jako PC verze, jen maximální počet hráčů klesne na 5 vs. 5.

World in Conflict: Soviet Assault sice vyjde až za předlouhých 6 měsíců, ale už teď se vyhoupl do našeho hledáčku her, které by žádný majitel Xboxu 360 neměl minout. Připravte se na to, že i v budoucnosti vás budeme zásobovat dalšími porcemi čerstvých informací. Do té doby hodně trpělivosti.

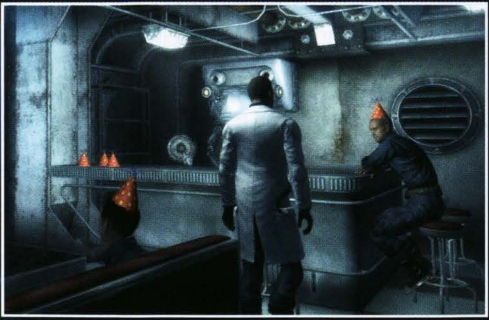
Next

Čerstvé novinky, zpravodajství, reportáže i exkluzivní dojmy z hraní očekávaných her

na straně 46 **Aliens: Colonial Marines**

na straně 16 **Gears of War 2**

na straně 54 **Grand Theft Auto IV**



na straně 56 **Fallout 3**

na straně 58 **Too Human**

NOVINKY

14 Reportáž: Game Developers Conference 2008
16 Gears of War 2
17 Fable 2
18 Horké novinky pro Xbox 360
20 APB
21 Mirror's Edge
22 Command and Conquer: Red Alert 3
24 Mercenaries 2
26 Top Spin 3
28 Supreme Commander
30 Byznys
32 Leisure Suit Larry Box Office Bust
33 Nejlepší produkty 2007
34 Kniha přání: Dead Rising 2

PRVNÍ DOJMY

46 Aliens: Colonial Marines
50 Star Wars: Force Unleashed
54 Grand Theft Auto IV
56 Fallout 3
58 Too Human

XBOX 360

Jízdní řád

Bašty budoucnosti pro váš Xbox 360

20. 3.
- SEGA Superstars Tennis
- Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2

21. 3.
- Samurai Warriors 2 Xtreme Legends

28. 3.
- Football Manager 2008
- Universe at War: Earth Assault
- Viking: Battle for Asgard

11. 4.
- UEFA Euro 2008

29. 4.
- Grand Theft Auto IV

Dále na jaře
- Dark Sector
- Talisman
- Brain Challenge
- Incredible Machine

AUTOR: KAMIL GRIC

GDC 2008: Gears of War 2 a ti druzí

Americké San Francisco bylo letos plné překvapení, spekulací i vášnivých diskusí. Především ale dalo majitelům Xbox 360 řadu důvodů těšit se na další měsíce. Gears of War 2 je jenom začátek

S E3 MĚLO DOJÍT K ZÁNIKU významných herních akcí. Zatímco v dobách největší slávy losangeleské matky všech herních show si vydavatelé šetřili všechny novinky a další ohlášení až na léto, kdy jsme se sborově potili v sluncem vyhřátém Los Angeles, poslední dva roky vše převrátily naruby. Překvapení přichází nečekaně a ze všech stran, k odhalení herních novinek dochází průběžně v rámci celého roku. Pro herní novináře je to důvod k radosti. A pro hráče konec konců taky. Letošní GDC 2008 dala majitelům Xbox 360 krásný dárek v podobě prvních střípků o Gears of War 2. A CliffyB nám jednoznačně potvrdil: v obchodech se objeví už letos.

MICROSOFT: MÁME GEARS OF WAR 2! CO VY?

Výrobce podepsaný na štítku konzole Xbox 360 byl prvním z trojlístku významných hráčů, který se chválil a představoval horké novinky. John Schappert, viceprezident pro Xbox Live, měl v rukou jeden z projevů, v nichž patos a chvalozpěvy nezvítězily nad fakty. Naopak, jedna zajímavost přecházela v druhou. Miliarda odemčených achievementů na Xboxu 360, 100 tisíc kusů nově vytvořených videí z Halo 3 každý den, zpřístupnění XNA her všem uživatelům Xbox Live, přes 18 milionů kusů konzolí prodaných do konce ledna... To jsou střípky, které zazněly. A opravdu významné zprávy?

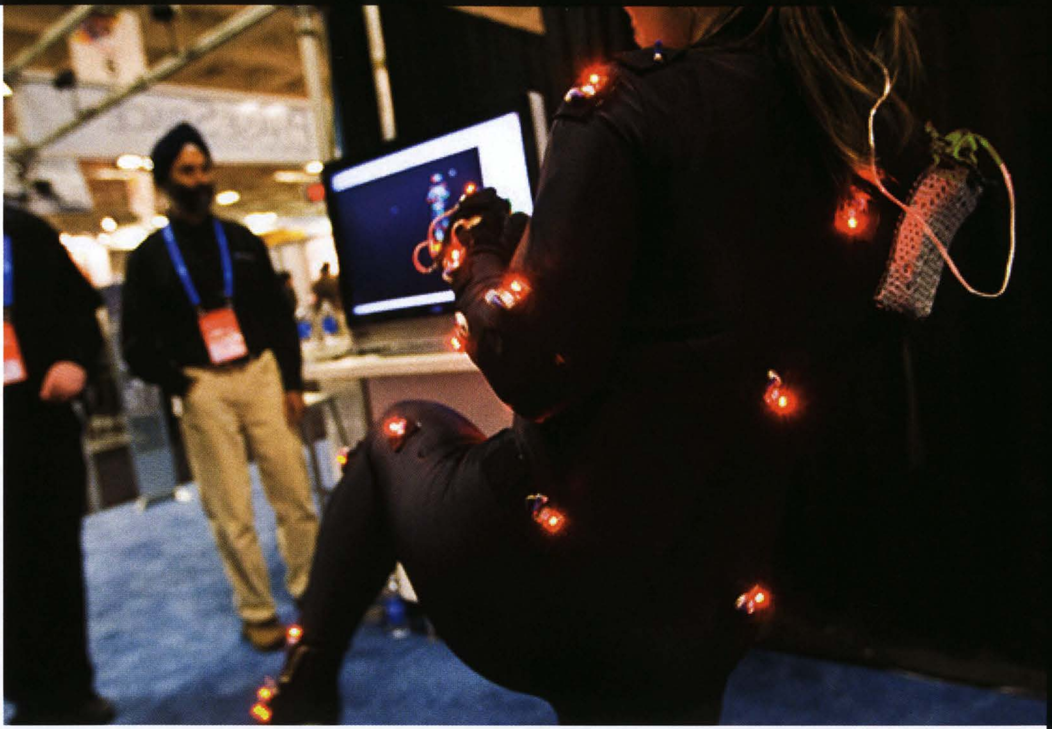
Zmíněné XNA, jemuž se věnujeme v samostatném boxíku, je věcička živá a Microsoft si dává záležet, aby jejím prostřednictvím přilákal nejen hráče, ale především schopné vývojáře. Mnozí z nich prý mohou vyrůst v nové Petery Molyneuxe, jehož poslední Fable 2 vypadá jak jinak než nadějně: a počet na akci ohlášených novinek nám bohatě vystačil na samostatný článek, jenž najdete na dalších

ZAJÍMAVOSTI Z GDC 2008

- Komunita hráčů na Xbox 360 již odemknula 1 miliardu achievementů. Kdo z nás udělal ten první, pánové a dámy?
- Hry BioShock, Halo 3, Madden NFL 08, Assassin's Creed, Mass Effect, Call of Duty 4 a Guitar Hero III shodně prodaly o loňských vánočních svátcích více než milion kopií pro Xbox 360.
- Microsoft má více her hodnocených minimálně 80 a 90 % než kterýkoliv z jeho konkurentů.
- Hráči konzole Xbox 360 si již pořídili více než 20 miliard Microsoft Points, za něž utratili více než čtvrt miliardy amerických dolarů.
- Fanoušci akce Halo 3 přispívají každý den okolo sto tisíci novými uploady jimi generovaného obsahu. To je o 30 % více, než kolik videí přibude denně na YouTube.
- Nástroje XNA Game Studio si již stáhlo přes 800 tisíc uživatelů. Pracuje s ním přes 400 univerzit.
- Přestože se nás Microsoft snaží přesvědčit, že problém s poruchovostí Xboxu 360 je nenávratně pryč, přímo na jeho stánku se na GDC objevila nefunkční konzole. Závada? Tři červená světla.

XNA DOSTALO ZELENOU. JE PRO VŠECHNY

Microsoft na GDC 2008 oznámil, že nově zpřístupní hry vyvinuté na architektuře XNA Game Studio přes Xbox Live. Zatímco doposud bylo možné takto vyvinuté hry pouze sdílet, a jejich přístupnost proto byla velmi omezená, nově Microsoft umožní vývojářům publikovat své hry a umožnit jejich stažení každému z nás. Žádný háček v tom není: hry (či jejich ukázkové verze) na Xbox Live budou zdarma, ať jste z USA, České republiky nebo Bangladéše. XNA hry jsou zároveň funkční na MP3 přehrávačích Zune včetně Wi-Fi podpory multiplayeru. Že by si Microsoft nenápadně osahal trh handheldů? Možné je vše.



stránkách této reportáže. Přeplněný sál na GDC ale žil především v očekávání Gears of War 2. Při prezentaci Unreal enginu 3.5 nechal Epic nahlédnout, jak mohlo vypadat vylepšené Gears of War, kdyby měl v době vývoje v rukou stejné nástroje a technologie. Žádné slovíčko o druhém dílu, žádná zmínka o pokračování.

K ohlášení došlo dle microsoftího zvyku až na konci dlouhé konference. Nejdříve černo-červený teaser, v němž Marcus zlikviduje Locusta, a po něm na pódium se prořezávající CliffyB s motorovou pilou. „Víte, co je na spekulacích na internetu cool? Že občas mohou být pravdivé. Gears of War bylo jen prvním krokem. Gears of War 2 bude mnohem větší i lepší a vyjde exkluzivně na Xbox 360 už v listopadu letošního roku." Nám tohle stačí, Cliffy.

SLEVY I OČEKÁVÁNÍ U KONKURENCE

Na pódiu působili zástupci Microsoftu lehce a svěže, v zákulisí byste ale na jejich tvářích objevili první známky zklamání. Není divu: HDDVD svou bitvu prohrálo (škody pro Xbox 360 jsou naštěstí minimální), v USA je patrný nedostatek konzolí (prý pozůstatek předvánoční sezóny) a Microsoft sám o sobě stojí před těžkým rozhodnutím, zda pohne s cenou konzole (to se nakonec stalo - více na straně 31). Vzpomeňte si na naše Zaslechli jsme, kde jsme již loni na podzim slibovali pokles ceny v dubnu před vydáním GTA IV.

Je těžké přiznat, že Xbox 360 nebyl jedinou konzolí a platformou, jejíž čas na GDC přišel. Sony vyjádřilo přesvědčení nad slibným rokem 2008 (a stále větší množství analytiků dává japonskému výrobci důvěru, že letos odstartuje první rok postupné dominance), osobní počítače získaly silného spojence v nově vytvořené alianci na podporu PC hraní. Microsoft, Intel, nVidia a další si konečně uvědomily zmatenost složitých hardwarových specifikací, nulový význam minimální či doporučené konfigurace na krabici s hrou a hodlají s celým shnilým systémem zatočit. Možná, že se jim to povede. Pokud ano, nebude prý nutné, aby se řada původně PC exkluzivních her posléze portovala na konzole. Byl to například Chris Taylor, kdo na GDC přiznal důvod vzniku Xbox 360 verze strategie Supreme Commander. Je jím právě pirátství.

DISKUTUJEME A STĚŽUJEME SI

Na správné konferenci se v první řadě mluví a diskutuje: teprve v té druhé hraje. Letošní GDC byla plná tezí a nesouhlasu, ale i sebezpytování. Levine přiznal, že Bioshock obsahuje řadu příběhových chyb, kterým mohl předejít, Molyneux si postěžoval na chybějící harddisk u každé konzole Xbox 360, ale své tvrzení posléze uhladil konstatováním, že „podporovat levné řešení je potřeba". Seznam témat se rozrostl také o problematiku pokrytectví v otázce herního zpracování sexu (kdo by si nestěžoval), mluvilo se o casual i reklamních hrách a růstu jejich byznysu (o kterém pochybuje jen blázen), a především se

VÍME, KDY VYJDOU

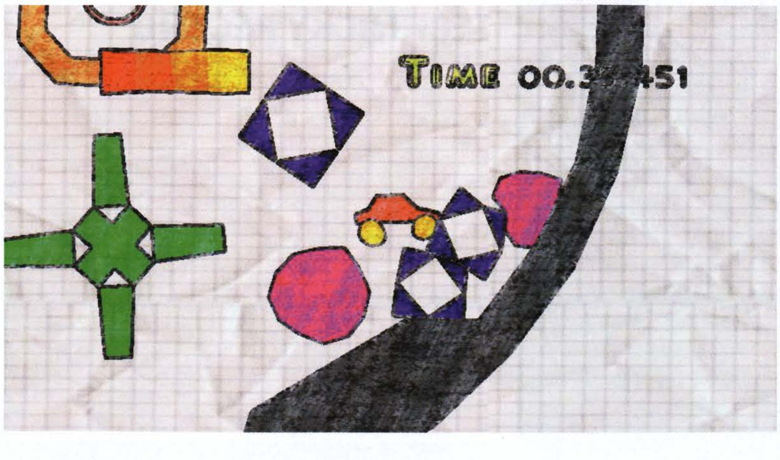
• Přestože většina z nás žije v očekávání 29. dubna, kdy GTA IV dorazí do světových obchodů, majitelé Xboxu 360 se nebudou nudit ani v dalších měsících. Jak bylo potvrzeno, první z avizovaných přídavků pro GTA IV dorazí již na podzim letošního roku. Druhý můžeme očekávat na jaře 2009.

• Měsíc červen byl označen za finální termín vydání akce Ninja Gaiden 2, která se objeví exkluzivně na Xboxu 360.

• O rok později oproti verzi pro PC dorazí na Xbox 360 severský Age of Conan: Hyborian adventures. PC verze se v obchodech objeví 20. května, náplastí za čekání má být pro majitele Xboxu 360 nejen pečlivá optimalizace, ale i znatelné rozšíření herního obsahu.

v dobře dostupných halách hrálo: Ninja Gaiden 2, Fable 2, APB, o všech nejzářivějších hvězdách pro Xbox 360 se bez výjimky dočtete na dalších stranách.

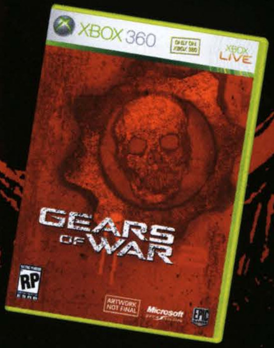
GDC 2008 stanovilo laťku vysoko a skoro se zdá, že snahu o vytvoření povedené akce pro odbornou veřejnost postupně krade letní E3. Ačkoliv mají oba veletrhy významné odlišnosti, z pozice hráče můžeme jejich atraktivitu měřit pouze počtem ohlášení, spekulací a dalších zajímavostí. GDC letos nasadilo laťku nečekaně vysoko. Jak zareaguje nedaleký konkurent z Los Angeles?



AUTOR: MARTIN ZAVŘEL

Gears of War 2 ještě letos!

Spolu s novým Unreal enginem 3.5



VE ZKRATCE

Interaktivnější, hezčí, detailnější, větší… technologie udělala pořádný krok kupředu a nám se začínají po nocích zdát sny o Gears of War 2.

PRO NEZASVĚCENÉ bylo největším překvapením celé GDC 08 oznámení příchodu Gears of War 2 již letos v listopadu. Nakonec by se tedy mohla naplnit dříve prorokovaná vize Microsoftu, podle které se měly každé Vánoce po sobě střídat nové Halo s novým dílem Gears of War. Cliff Blezinski, vedoucí designér Gears of War 2, během představení druhého dílu prohlásil: „První díl byla příprava, představení postav a světa. Teď ale přichází to hlavní. Dvojka bude mnohem větší, lepší a drsnější!"

Mimochodem, Cliff se na pódium konference Microsoftu prořezal skrz rudé plátno za pomoci funkční kopie „pušky s motorovou pilou" ze hry, což byla bohužel svým způsobem zajímavější pokoukaná než jediné zveřejněné video ze hry, ukazující pouze černo-rudé obrysy Marcuse Fenixe s locustským vojákem uprostřed brutálního souboje motorovými ostřími jejich zbraní.

Naštěstí studio Epic na konferenci představilo také nová vylepšení svého enginu, jenž evolvoval na Unreal engine 3.5. Unreal engine 3 se stal zatím jednoznačně nejúspěšnější multiplatformní technologií této generace konzolí, takže není divu, že se celou dobu průběžně pracuje na jeho vylepšování. Epic přitom demonstroval nové funkce právě na modelech postav i lokací z Gears of War, což mnohé dovedlo k poměrně pravděpodobné myšlence, že šlo o faktické ukázky z rozpracovaného druhého dílu.

Zdaleka největší dojem ve mně zanechala vylepšená technologie pro zobrazování destrukce. V původních Gearsech jste mohli rozstřílet maximálně nějakou tu židli nebo specificky umístěný sloup či objekt, nicméně nyní mohou tvůrci nechat hráče ničit prostředí ve velkém. Jejich ukázka zahrnovala demolici (za pomoci výbušných šípů, které známe z prvního dílu Gears) stropu, sloupů, zdí i podlahy. Ze všeho odpadávaly realistické kusy betonu nebo jiných hmot (včetně detailně se lámajících dřevěných prken) za doprovodu prachu létajícího proti směru střelby a odhalování odlišných spodních vrstev materiálů (např. zpevňujících ocelových prutů uvnitř betonového kvádru). Tahle demonstrace probudila fantazii nejednoho hráče a dala nám trochu zapomenout na smutek z nedávno dementovaných zpráv o přípravě pokračování fyzikálně našlapané střílečky Black.

Hodně působivé bylo také předvedení vylepšeného modelu nasvěcování. Už jsme si zvykli, že nás ve hrách díky HDR může oslepit obloha. Nyní nás oslepí i povrch předmětů nebo prostředí, na který dopadá příliš silné světlo. Kromě toho bude možné lépe rozeznat také věci nebo postavy ukryté ve stínu, a to díky citlivějšímu stínování. Docela nechutně pak působila demonstrace vylepšené „fyziky měkkých těl", předvedená na velkém krychlovitém kusu masa, do kterého bylo možné dloubat nebo střílet s naprosto realistickou odezvou. Podobného vylepšení se dočkala voda, jejíž hladina dynamicky reaguje na pohyb postavy a deformuje se také podle toho, jak těžký předmět do ní dopadnul – to vše při zachování správné průhlednosti a fyzikálního modelu zpomalujícího pohyb. Jiné demo zase ukázalo tisíce postav ve scéně zároveň (hordu Locustů v pravém smyslu slova). A to nemluvíme o pokročilém nástroji na editaci filmečků, vylepšené mimice herních postav nebo pružnějšímu kódu pro online hru. Už abychom technologie mohli otestovat na vlastním ovladači!

> »Ukázka zahrnovala destrukci stropu, sloupů, zdí i podlahy

Cena licence Unreal engine 3 technologie se pohybuje okolo jednoho milionu dolarů.

TECHNICKY ŘEČENO

Jsou to sice reklamní slovní hříčky, ale takhle nové funkce pojmenovali jejich tvůrci:

- **Ambient Occlusion (Post Processing Filter) – lepší nasvícení scény**
- **Advanced Character Lighting – lepší nasvícení postav**
- **High Density Crowds – tisícové zástupy nepřátel**
- **Dynamic Fluid Surfaces – výrazně realističtější voda**
- **Matinee Improvements – ještě filmovější filmečky**
- **Soft Body Physics – přirozeně ohebná těla**
- **Destructible Environments – opravdu zničitelné prostředí**

POUZE NA XBOX 360

AUTOR: Kamil Gric

VE ZKRATCE

RPG, jež z nenápadné pohádky přerůstá v dobrodružství plné emocí a zážitků. Podaří-li se dodržet vše slíbené, nemáme o kvalitě pochyby.

Fable 2

Obyčejná pohádka, která dokáže zaujmout i dospělé

FABLE 2

VYDAVATEL: MICROSOFT GAMES | **VÝROBCE:** LIONHEAD | **DOKONČENO** 75 %

POČET HRÁČŮ: 1–2 | **XBOX LIVE:** ANO (PROPOJENÍ S XBLA, PŘENÁŠENÍ POSTAV)

DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 2008

KDYŽ PETER MOLYNEUX mluví o své hře, každé ucho v místnosti poslouchá a každé oko s napětím sleduje pohyb na plátně; je to ale především jeho přirozený projev plný emocí a nadšení, co strhává pozornost. „Vypadá to působivě, protože věří a je přesvědčen o kvalitě všeho, co do svých her vnáší," byla reakce jednoho ze zahraničních kolegů loni, když jsem Petera potkal naposledy. Něco na tom bude, napadlo mě tehdy. Musím na to myslet i nyní, kdy v redakci OXM sedíme nad seznamem novinek, jež Molyneux se svým typickým humorem „předváděl" na letošní GDC 2008.

Fable 2 už odhalilo mnoho svých tváří – tvář unikátní simulace, ve které má vše své důsledky, tvář živého světa, kde můžete mít sex i děti, tvář hry přístupné každému (díky unikátnímu bojovému systému, k němuž začátečníkům postačí jediné tlačítko). Dnes se ale nebudeme opakovat a raději zostra přejdeme k novinkám: v opačném případě by mohla být tato stránka pro emocemi nasáklou Fable 2 pekelně malá.

Peter Molyneux si v první řadě splní svůj sen o rozvinutí kooperativního hraní. „Kooperace je docela dobrá věc v ostatních hrách," říká, „ale pro mě zdaleka není kompletní, protože to, co očekávám, je, že když přijdu do herního světa kohokoliv z vás, budu odměněn." A to se také stane. Pokud se ve Fable 2 rozhodnete navštívit svět svého kamaráda přenesením vlastní postavy, můžete se hned na začátku dohodnout, kdo obdrží jakou odměnu z vašich společných výprav. Nepotřebujete zkušenosti, ale pouze peníze na nákup nového hradu ve vašem vlastním světě? Jde to pochopitelně také naopak. Ať již získáte peníze nebo zkušenosti, obojí si odnesete zpět domů.

Hra bude využívat Xbox Live (ačkoli je striktně singleplayerová, nepočítáme-li právě oznámenou kooperaci) i na dalších frontách. Jak Microsoft oznámil během své tiskové konference na GDC, množství nových Xbox Live Arcade her nám nabídne možnost vydělat si virtuální peníze a ty pak přenést (a samozřejmě využít) do Fable 2. Jak dodává sám Molyneux: „Půjde o více než jednu hru." A třebaže sdílnější k seznamu titulů (nebudou pocházet přímo z dílny Lionhead) být nemohl, dodal alespoň jednu zajímavost: „Budete automaticky získávat zlato pro Fable 2, a třebaže si hru jako takovou koupíte později, rozpozná z vašeho gamertagu, kolik peněz již máte – a takové množství vám i přičte." Slušelo by se dodat, že řadu arkádovek budeme moci spouštět přímo z Fable 2. Třeba pro odreagování po dlouhém questu.

K ovládání nebylo řečeno mnohé: tlačítko Y bude využito pro střelnou zbraň, přes B vyvoláme kouzla, k jejichž obsahu ale Molyneux nechtěl nic dodat s vysvětlením, že si musí něco ponechat na příště. Jisté je, že ani přes cílení na občasné hráče (a z toho plynoucí zjednodušení) nehrozí repetetivnost bojů: můžeme se těšit na speciality pro fajnšmejkry, kteří by se v této oblasti rádi zdokonalovali. Speciální pohyby zde nebudou jen pro okrasu, ale především pro rychlejší získávání zkušenostních bodů. A samozřejmě, řadu útoků bude možno předvádět v kooperaci s ještě účinnějším výsledkem.

Molyneux se netají ani inspirací originalitami, které vznikly jinde. Do Fable 2 zahrne funkci Y tlačítka z Gears of War: kdykoliv se kolem vás bude dít něco zajímavého, jeho stiskem se kamera přesune k tomuto dění a nabídne vám takřka filmovou prezentaci rozhovoru nebo opilecké bitky. Nedočkáme se ani jakéhokoliv běžného indikátoru nebezpečí. Proč také, když nám u nohou pobíhá čtyřnohý miláček, jehož štěkot vše řeší efektně a elegantně, na rozdíl od běžného zuřivého blikání obrazovky.

Už delší dobu víme, že Fable 2 nabídne živý svět, kde za každý váš čin ponesete následky. Je to ale také svět s hlavní dějovou linkou, která bude koncept otevřenosti zdejšího prostředí udržovat pohromadě. „V současné chvíli je příběh jen jednou z částí světa Fable 2. Když ho dokončíte a doběhnou i poslední titulky, stále se můžete po tomto světě procházet. Lze skončit jiným způsobem: například skoupit veškeré domy i hrady. Prozkoumávání je v podstatě jednou z miniher a vše zde funguje jako v opravdové simulaci: pokud kupujete a prodáváte, ovlivní to místní ceny."

A samozřejmě: Fable 2 má vše, co má správné pokračování mít. Desetkrát větší herní svět, 12 rozličných regionů k prozkoumávání, 30 podzemních jeskyň a kobek, 100 nových mečů, přes 200 kusů oblečení – a našli byste zde také klenotnictví. Nepochybujeme o tom, že Peter dokáže načatý seznam novinek roztáhnout do debaty, která by se táhla dlouhé hodiny. Pro nás je důležité, že s každou prezentací vypadá Fable 2 lépe. A ještě důležitější, že do obchodů dorazí již letos před Vánoci.

CO O FABLE 2 VÍME Z DŘÍVĚJŠKA?

- **Drtivou většinu herních akcí autoři směřují na tlačítko X, pomocí kterého můžete zapříst rozhovor, potvrdit speciální úkony na předem určených místech, ale také mydlit protivníky po hlavě mečem**
- **Hra nás zavede do říše Albion zhruba 500 let po událostech prvního dílu a kromě tradičního výběru mezi dobrem a zlem půjde i o jemnější nuance zahrnující třeba vztahy k vašim dětem či přátelům**
- **Autoři ctí rovnoprávnost a případným feministickým výlevům berou ještě před vydáním hry vítr z plachet: vaše herní alter-ego může být žena**
- **Pokud prohrajete nějakou bitvu, nezemřete, ale zůstanou vám památky v podobě nepěkných jizev**
- **Po vyčerpávajícím boji si budete moci poraženého soupeře pěkně „vychutnat". Hra se v takové chvíli přepne do filmového režimu, kamera na celou morbidní scénu pěkně zazoomuje a... zbytek už znáte**

NOVINKY Z GDC

AUTOR: MATĚJ HAVÍŘ

DAMNATION

Vertikální akce? Ano, takto mluví autoři o svém novém projektu Damnation. Rozmanité industriální prostředí počátku 20. století na území Ameriky bude již tuto zimu vaším bojištěm. A to bojištěm skutečně rozlehlým, nejen co do počtu čtverečních kilometrů, ale také do výšky. Zajímavým krokem je mix third a first-person žánrů. Pohled bude volen tak, aby co nejlépe vyhovoval situaci. Ovládat budete řadu jízdních prostředků, s nimiž můžete dělat nejrůznější vylomeniny a kaskadérské kousky. Jednotlivé mise mají trvat až tři hodiny, takže času na obdivování oblíbeného Unrel enginu 3 bude opravdu dost.

(Akce, Q4 2008)

SHELLSHOCK 2: BLOOD TRAILS

Průměrný ShellShock se po několika letech dočká pokračování. Nové vývojářské studio v tomto případě znamená i nový herní žánr – akce z pohledu třetí osoby je nyní čistokrevnou first-person střílečkou. Ale o nic méně krvavější, než její předchůdce. Naopak. Vietnam je nyní temnější než dřív, džungle stísněnější, nepřátelé strašlivější. Jako přeživší voják budete pátrat po ztroskotaném letadle s podivným nákladem na palubě. Cestou za svým cílem si musíte dávat pozor na pasti, spletité podzemní tunely i na vlastní hroutící se zdraví.

(FPS, podzim 2008)

WITCHES

Středověk si mnozí představují jako dobu temna, plnou chladných zbraní, inkvizice a čarodějnic. Nejinak to vidí tým stojící za Witches. Z pohledu třetí osoby budete ovládat okouzlující čarodějky Shadow, Fire a Tempest, které se rozhodly postavit temným silám sužujícím lidstvo. Hororové pojetí doplňuje slušný soubojový systém zahrnující používání konvenčních zbraní i kouzel. K tomu si připočtěte skutečně interaktivní prostředí a možnost přepínat mezi třemi zmiňovanými hrdinkami.

(akční adventura, Q4 2008)

BATTLESTATIONS PACIFIC

Námořní bitvy druhé světové války jsme tu už měli v podání Battlestations Midway. V čem se bude lišit její nástupce? Především v možnosti podívat se na válečné události z druhé strany. Japonsko tedy doplní Ameriku v roli hratelné strany a počet misí se tak vyhoupne na dvojnásobek (28). Vedle lodí či letadel se nově představí také čistě pozemní síly, tudíž prostor pro strategické manévry se opět o něco rozšíří. Multiplayer nabídne pět módů a úpravy map co do velikosti.

(strategie, neoznámeno)

RECOIL RETROGRAD

Možná jste již kusé informace zachytili dříve, ale až teď dostává Recoil Retrograd (dříve Urban Mysteries) konkrétnější podobu. Vy, David Atman, jste obyvatelem města v budoucnosti. Brzy u sebe objevíte nadpřirozené schopnosti, s jejichž pomocí můžete cestovat časem a tím pádem měnit budoucnost, resp. minulost. To ovlivní zcela radikálním způsobem herní svět. Probíhající změny uvidíte na vlastní oči a následné dopady zažijete na vlastní kůži. Koncept je to zajímavý (i když ne netradiční) a první obrázky to jen potvrzují. Rok 2010 je ovšem daleko... pokud neumíte cestovat časem.

(third-person akce, 2010)

TAILS OF VESPERIA

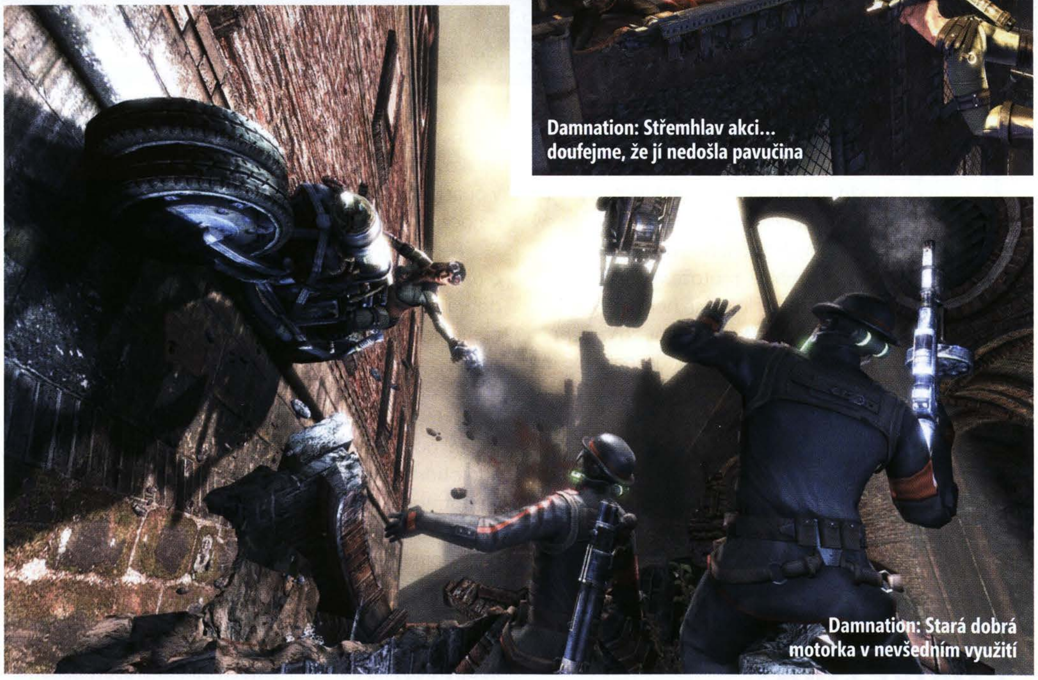
Desáté výročí značky „Tales" přivádí tuto sérii také na Xbox 360. RPG s okouzlující atmosférou nabídne komplexní bojový systém v otevřeném prostředí, včetně oblíbených „finishing moves" a útoků typických pro jednotlivé zbraně. Novinkou je také možnost zajmout až dvě stovky protivníků a vytrénovat je k boji za svoji pravdu.

(RPG, neoznámeno)

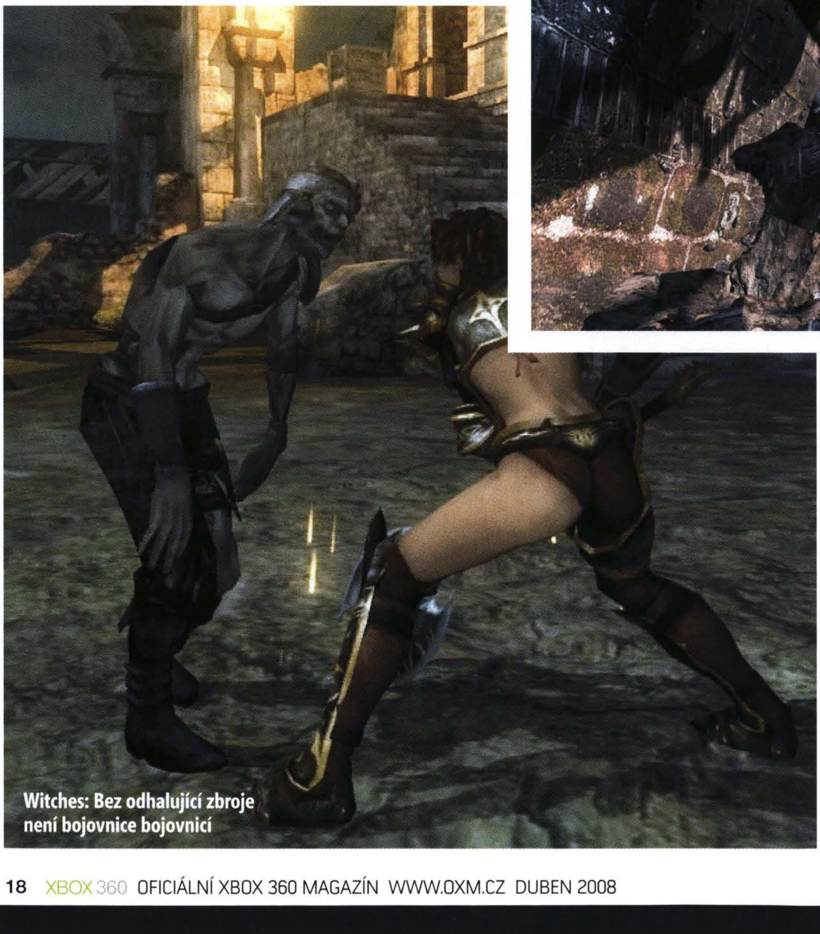
WARHOUNDS

Jak se stát nejlepším žoldnéřem v otevřeném světě Warhounds? Cesta k tomu povede přes vylepšování vašich schopností. Tři základní – horolezectví, mechanická zručnost a specializace na zbraně – ovlivní dostupnost misí, ale i třeba to, jak umíte ovládat vozidla. Vedlejší atributy, jako je třeba elektronika, zase otevírají další cesty k informacím a způsobům, jak dokončit konkrétní úkol. Ty by měly být minimálně tři pro každou misi. Nezpochybnitelnou roli hraje i finanční aspekt. Jste přeci žoldák.

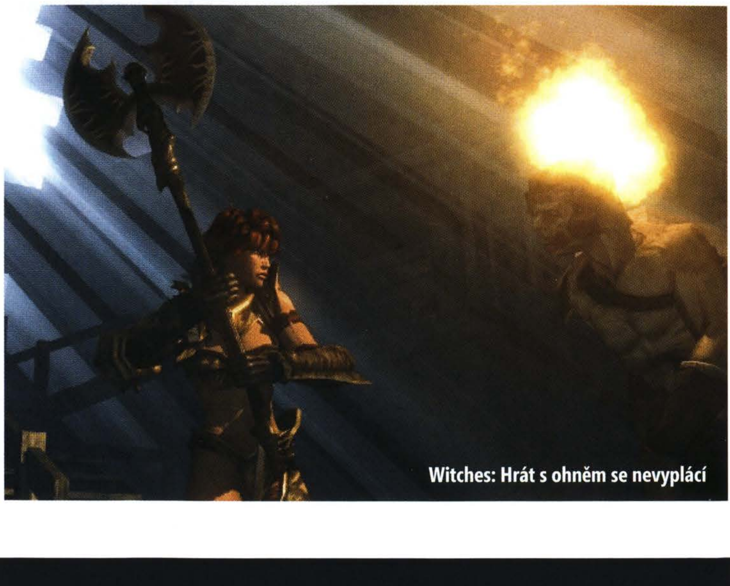
Damnation: Střemhlav akci... doufejme, že jí nedošla pavučina



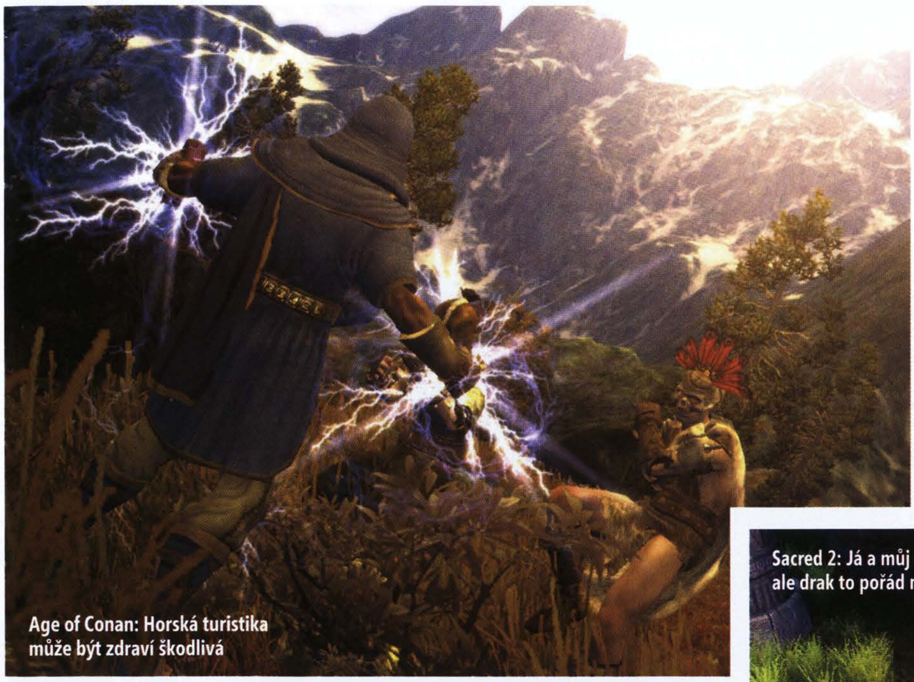
Damnation: Stará dobrá motorka v nevšedním využití



Witches: Bez odhalující zbroje není bojovnice bojovnicí

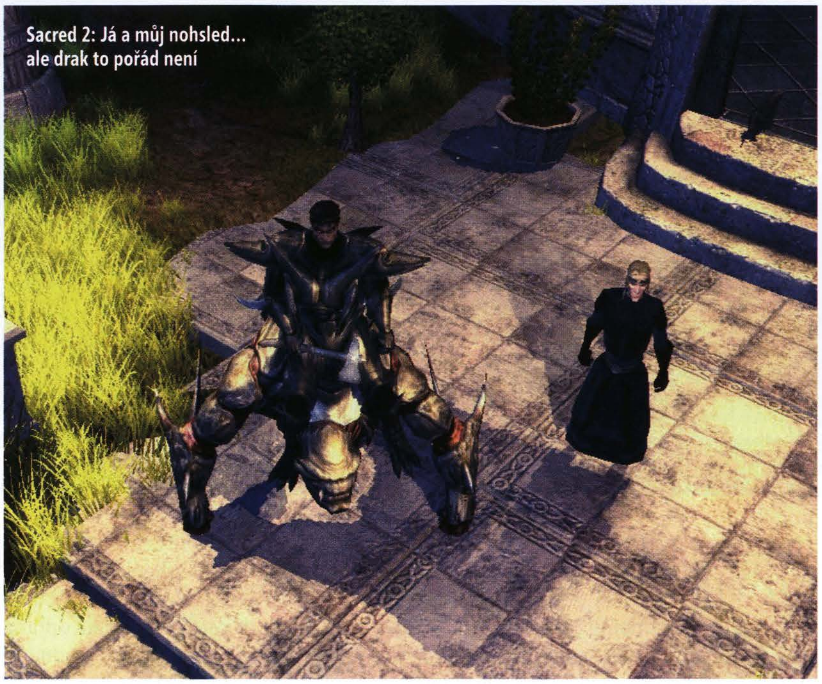


Witches: Hrát s ohněm se nevyplácí



Age of Conan: Horská turistika může být zdraví škodlivá

Age of Conan a jeho rozsáhlé prostředí



Sacred 2: Já a můj nohsled... ale drak to pořád není

Pure: Známý most z Episode 2

Plnění misí, prodej získaných zbraní, vozidel vaši kasu plní. Naopak jejich údržba, nákup materiálu nebo třeba satelitních fotografií před začátkem mise vám do rozpočtu hrábnou. A věřte, že se mnohdy vyplatí připlatit za fotku hodinu starou, než tu pořízenou před týdnem. Čas od času narazíte i na konkurenci, což ale neznamená notně problém. Někde proti sobě sice budete stát, jindy máte stejný cíl a snažíte se jej sejmout první, někdy ale můžete kooperovat. Odhalen byl i multiplayer, který nabízí klasické módy na menších mapách, než jaké prezentuje hra jednoho hráče.

(akce, 2008)

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Conan se na GDC představil ve slušné formě. K obdivu sloužil především propracovaný (a krvavý) soubojový systém. Nepřátelští Lizardmani totiž nosí na sobě různá brnění, přičemž odkrytí slabého místa spolu s načasováním bude klíčové. K rozhození postoje protivníka poslouží velmi široká paleta pohybů. Ta se rozrůstá při osedlání některého z místních tvorů. Na hřbetu obratného koně můžete používat i své zbraně nebo využít jeho občasného kopnutí. U obřího nosorožce a mamuta se budete muset spolehnout jen na hrubou sílu zvířete. Po vzoru online her bude možné sdružovat se cechů a případně budovat či bránit svoji pevnost. Ty nejlepší vám posléze poskytnou cenné bonusy.

(MMORPG, 2008)

PURE

Arkádové závody ATV strojů jsme tu již několikrát měli a bohužel jsou tyto hry od sebe k nerozeznání. Nyní by se to mělo změnit s příchodem Pure. První, co vás uhrane, je rozlehlost venkovních lokací a smysl pro detail. Až uvidíte svého jezdce vysoko ve vzduchu, nebudete vědět, jestli dřív dělat stojku nebo obdivovat nedaleký visutý most. Nicméně obří skoky automaticky neznamenají nereálné chování čtyřkolek. Celý tým lpí na vysoké autentičnosti jízdy. Grafická kvalita je jedním z prvků, který by měl přitáhnout hráče. Dalším je online porovnávání sil až v šestnácti lidech. Zahanbit svého protivníka lepším trikem bude vyžadovat cvik. Pro zpřístupnění těžších akrobatických kousků musíte udělat dostatečný počet těch lehčích. Pokud splníte toto kritérium i u nejtěžší kategorie, otevřou se vám nevídané možnosti v podobě až nadpozemských pohybů.

(závody, Q4 2008)

BIONIC COMMANDO

Armádní Spider-Man nemohl na GDC chybět. K dispozici byla hratelná ukázka začínající v ulicích amerického velkoměsta. Dlouhá ulice, na jejímž konci se v oslňujícím slunci hroutí mrakodrap. Prostředí vypadá velmi rozlehle a údajně není problém jít, kamkoli dohlédnete. Hraní se všudypřítomnými vraky aut je vcelku zábavné, ovšem další ukázka představující prostředí džungle byla mnohem atraktivnější. Při houpání po mohutném porostu nám vývojáři ukázali různé akrobatické kousky, salta i útočné výpady spojené s přitahováním nepřátel. Poté se objevil Biomech. Urostlý mechanický nepřítel, který je zranitelný pouze několika způsoby – hrubou silou zezadu, házením velkých balvanů z okolí, popřípadě speciální zbraní zepředu. Pokud se jej ale pokusíte přitáhnout napřímo, chytne váš hák a dostanete za vyučenou. Ve hře proti vám budou stát až tři podobní mazlíčkové najednou.

(third-person akce, 2008)

LEGO INDIANA JONES

Po úspěchu dřívějších „lego" sérií se dočkáme i tří dílů Indiana Jonese. Ukázka na GDC si vzala do merku úvodní část z Dobyvatelů ztracené archy a atmosféru filmu dokonale převedla do světa polygonových kostiček i se štiplavým humorem typickým pro lego hry i starého archeologa. Samotné hraní je podobné předchůdcům z vesmíru, jen světelný meč nahradil bič. Ten má široké využití od lynčování protivníků po spouštění spínačů. Samozřejmě v akci nejste sami, ale s postavou, kterou může ovládat jiný hráč. Ta má nějakou zvláštní schopnost usnadňující postup přes puzzle. Například Satipo dokáže vykopávat lego kostičky a následně z nich stavět mosty a jiné pomocné objekty. V ukázkách nechyběly ani další postavy z filmu, kterým to po grafické stránce velmi slušelo.

(akční adventura, červen 2008)

SACRED 2: FALLEN ANGEL

Sacred 2 byl letos v mnohem lepší formě než před rokem. Především fakt, že herní plocha se rozprostírá na celých sedmadvaceti čtverečních mílích, je úctyhodný. Navíc půjde o bohaté prostředí plné vesnic, měst, lesů hor atd. Nemluvě o prostorách podzemních dungeonů, které můžete čistit až ve čtyřech hráčích, aniž byste byli omezeni společným pohybem. Každý může jít svou cestou. Všechny postavy mají přiřazeného specifického tvora, jenž jim pomáhá rychleji překonávat rozlehlé pouště a herní svět vůbec. Zatím byli představeni kůň a drak.

(RPG, Q2 2008)

APB

Autoři GTA a Crackdown připravují revoluci. My ji s chutí (z)baštíme

AUTOR: Kamil Gric

VE ZKRATCE

Netradiční vize virtuálního světa, kde budou hráči sami tvořit zábavu i obsah. Když k tomu připočtete řadu až nečekaně dokonalých inovací, není co řešit: APB by mohlo být černým koněm letošního podzimu.

APB

VYDAVATEL: BENZEN	**VÝROBCE:** REALTIME WORLDS	**DOKONČENO**
POČET HRÁČŮ: NENÍ ZNÁMO	**XBOX LIVE:** ANO	70 %

DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 2008

MMORPG mají jednu odpuzující vlastnost. Nikdy se nevyhnete starostem začínajícího hráče, nudnému „expení" postav tisíci vraždami jednoho neškodného medvěda (nebo jiného nepřítele dle výběru), či nedostatku peněz ve virtuální kasičce. Proč neexistuje svět, v němž se křivka zábavnosti drží nahoře už od prvních minut, kdy se v roli posměškům čelícího nováčka snažíte plnit první úkoly? APB se o něco podobného pokouší: o svět s volností GTA, s jednoduchými pravidly, jenž pochopí každý z nás a bez otravného „musíš".

Už úvodní příslib zní skvěle, a to jsme teprve na začátku prezentace. Uvádí ji David Jones, človíček podepsaný pod hrami jako Lemmings nebo Crackdown, který se nebojí APB hned na úvod označit za vlastní vizi MMO Crackdown. Dost možná je to ale označení zavádějící a nepřesné. APB se tváří jako multiplayerová online hra, když představuje průsečík mezi dlouhotrvající hratelností i otevřeným světem MMO na jedné straně a zábavností multiplayerových titulů na straně druhé.

Marně byste hledali vývoj postavy a její stoupání vzhůru v pomyslných třídách zdejšího obyvatelstva. Nebudete bojovat s počítačem ovládanými postavami ani krást lektvary a magické formule na zlepšení svých dovedností. David Jones k tomu podotýká: „Counter-Strike je nejlepší multiplayerovou online hrou všech dob. Hratelnost APB nicméně není reinkarnací Counter-Striku. Běhání po ulicích, střelba, řízení aut, vše v mnohem větší míře připomíná Crackdown, a přitom v jádru využívá mechanismů CS. Hráči jsou zde pasování do rolí zločinců i ochránců zákona. Mohou, ale nemusí. Mohou být těmi hodnými, mohou být těmi zlými, nebo se do ničeho nezapojovat a jen se potloukat městem – zkrátka dělat vše, kvůli čemu získalo GTA nálepku kvalitní série.

Není přitom těžké mechanismy APB pochopit, neboť zdejší svět počítá s přirozenou symbiózou všech druhů hráčů. Když se v jednu chvíli rozhodne parta kamarádů vyrabovat nejbližší obchod, hra nezakročí formou počítačové inteligence. APB v takový moment odešle výzvu adekvátní skupině policistů/hráčů s požadavkem, aby proti lupičům zakročili. Místo neustálých soubojů mezi lidskou a umělou inteligencí zde průběh bitev i jednotlivá dobrodružství samovolně vytvářejí hráči: bez pravidel a omezení. Může to vůbec fungovat? A jak hra zajistí, aby zločinci neměli převahu? Nebo aby za ně bylo zábavné hrát, když má navrch policie?

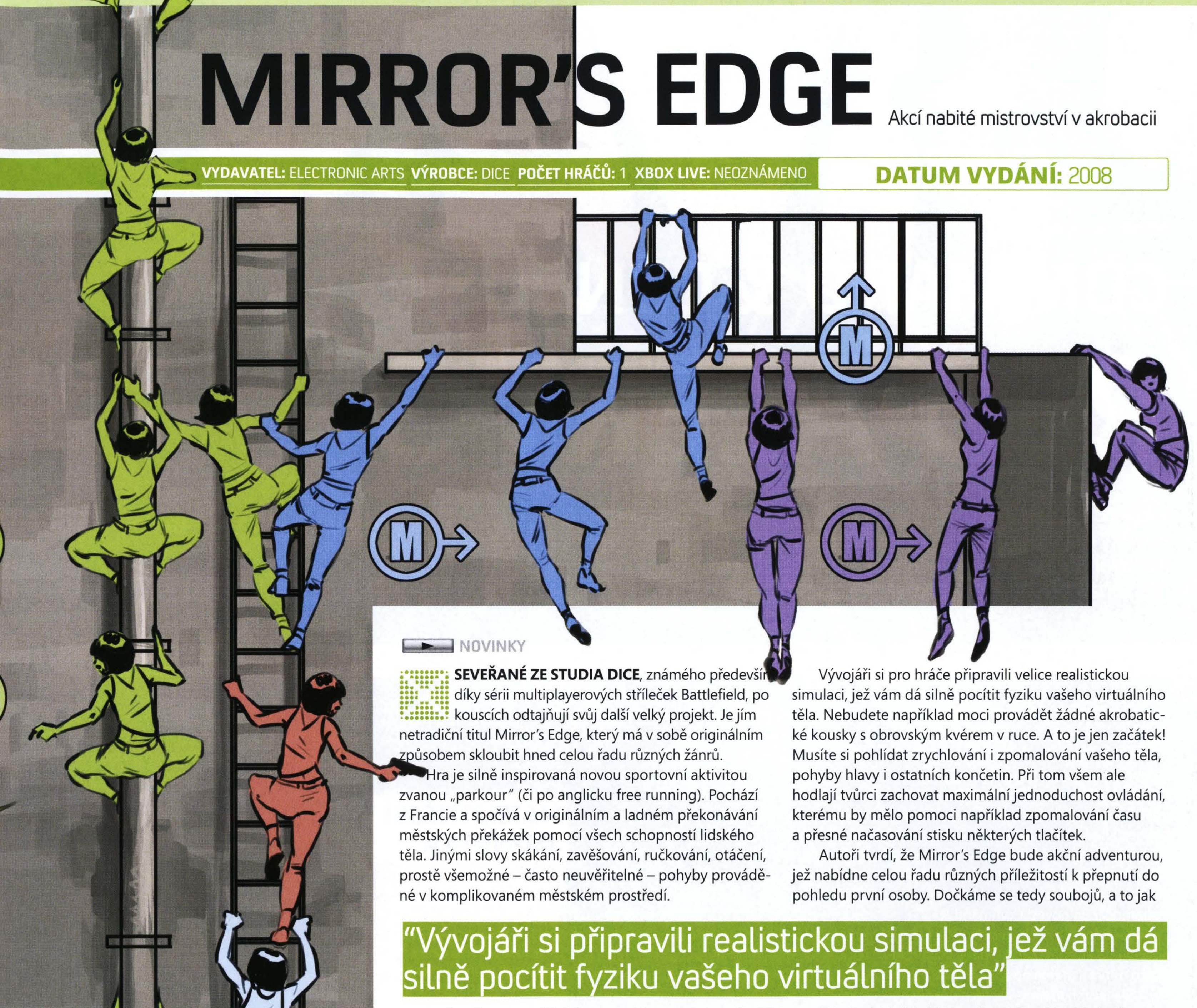
Kdykoliv dojde k porušení zákona, je to právě hra, kdo rozhodne o složení policejních jednotek. Jednou osloví totožný počet stejně zkušených hráčů jako sami zločinci, jindy osamoceného šerifa s měsíci zkušeností a kvalitnější výbavou. Zřejmým požadavkem tvůrců je vybalancovat systém do té podoby, kdy svět bude fungovat sám o sobě a neupadne do nezastavitelné anarchie. A to v žádném případě nebude úkol jednoduchý.

Už nyní je ale jisté, že dávno předtím, než se poprvé postavíte dobru či zlu, projdete zatěžkávací zkouškou vytváření vlastního já. Na místo systému, v němž vybíráte z nabídky účesů nebo tvarů obličejů, je v APB možno každou charakteristiku obličeje modifikovat pohybem analogu na ovladači. Detaily jako délka vlasů, nosu či velikost uší mohou být utvářeny hodiny až k vaší naprosté spokojenosti: a stále jsem se u zmíněných příkladů omezil na oblast obličeje. Aby David Jones názorně předvedl možnosti systému, jal se s dalšími tvůrci vytvořit skupinu postav inspirovaných významnými herními vývojáři. Ze jmen Warren Spector, Richard Garriott, Peter Molyneux a Shigeru Miyamoto vynikl posledně jmenovaný, jehož stylové trenýrky s kresbou Maria vyvolaly patřičné pobavení.

Abyste se cítili doma, převede APB myšlenku systému LastFM do herní podoby. Když kolem vás na ulici projede auto, v jehož rádiu právě hrají Beatles, hra zkontroluje, zda se totožný song nachází ve vaší MP3 databázi. Pokud ano, přehraje ho adekvátně chvíli, kdy vůz projede kolem vás. Pokud ne, vyhledá na disku konzole jinou skladbu od stejného interpreta nebo alespoň stejného hudebního žánru. Jde o vskutku elegantní cestu, jež řeší problém přenášení velkého množství dat a především otázku autorských práv.

Tím ale přehled netradičních inovací nekončí. Hudba je drobnost, možnost nosit kameru a vytvářet vlastní videa i záznamy bitev a přestřelek, k nimž dojde, zní jako akční revoluce v oblasti uživateli tvořeného obsahu. Skupina betatesterů už ve hře provedla rekonstrukci bitvy z Final Fantasy VII a další památné okamžiky dějin videoher na sebe jistě nenechají dlouho čekat.

Můžeme správně podotknout, že na APB nás láká především jeho vize: netradiční a odvážná, což jsou faktory v dnešní době nesmírně cenné. Jak by vám řekl sám David Jones: „Ve World of Warcraft je vaším cílem hrát jako programátor." „APB na druhé straně nabídne cestu interakce mezi hráči, kteří sami tvoří zábavu. Budou svobodnější, mise dynamičtější i zábavnější, a to dokonce i v případě, kdy se stejné úkoly opakují stále dokola." Z toho, co jsme viděli, nemáme důvod pochybovat. „Hráči se budou ke hře vracet jednoduše proto, že její hratelnost je zábavná," dodává Jones. Jeho nadšení sdílíme a budeme sdílet až do vydání, k němuž dojde překvapivě už letos na podzim.



MIRROR'S EDGE

Akcí nabité mistrovství v akrobacii

VYDAVATEL: ELECTRONIC ARTS **VÝROBCE:** DICE **POČET HRÁČŮ:** 1 **XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO

DATUM VYDÁNÍ: 2008

NOVINKY

SEVEŘANÉ ZE STUDIA DICE, známého především díky sérii multiplayerových střílleček Battlefield, po kouscích odtajňují svůj další velký projekt. Je jím netradiční titul Mirror's Edge, který má v sobě originálním způsobem skloubit hned celou řadu různých žánrů.

Hra je silně inspirovaná novou sportovní aktivitou zvanou „parkour" (či po anglicku free running). Pochází z Francie a spočívá v originálním a ladném překonávání městských překážek pomocí všech schopností lidského těla. Jinými slovy skákání, zavěšování, ručkování, otáčení, prostě všemožné – často neuvěřitelné – pohyby prováděné v komplikovaném městském prostředí.

Vývojáři si pro hráče připravili velice realistickou simulaci, jež vám dá silně pocítit fyziku vašeho virtuálního těla. Nebudete například moci provádět žádné akrobatické kousky s obrovským kvérem v ruce. A to je jen začátek! Musíte si pohlídat zrychlování i zpomalování vašeho těla, pohyby hlavy i ostatních končetin. Při tom všem ale hodlají tvůrci zachovat maximální jednoduchost ovládání, kterému by mělo pomoci například zpomalování času a přesné načasování stisku některých tlačítek.

Autoři tvrdí, že Mirror's Edge bude akční adventurou, jež nabídne celou řadu různých příležitostí k přepnutí do pohledu první osoby. Dočkáme se tedy soubojů, a to jak

"Vývojáři si připravili realistickou simulaci, jež vám dá silně pocítit fyziku vašeho virtuálního těla"

A přesně o tom má být i chystaná hra od DICE. Vývojáři se ji samozřejmě chystají zabalit do přitažlivého kabátku, ve kterém se klasická FPS akce snoubí s lehkostí realistického parkouru a prostředím nedaleké budoucnosti.

Hlavní hrdinkou je mladá Faith. Mirror's Edge nenabízí otevřený svět, ale je rozdělen na jednotlivé (velmi rozsáhlé) úrovně, jež se odehrávají ve futuristickém městě. Obrovské mrakodrapy i menší výškové budovy jsou ověšeny jeřáby, lešeními a dalšími překážkami, které dohromady vytváří obrovské vzdušné hřiště. S Faith se ale budete pohybovat také dole na zemi.

Příběh nabízí starý známý boj osamělé skupinky vyvolených proti totalitnímu, utlačovatelskému režimu zkorumpovaných politiků, kteří řídí vaši metropoli. V Mirror's Edge se samozřejmě bude také bojovat, ale trochu jiným způsobem, než jsme zvyklí z klasických FPS. Zbraně podle producenta hry Owena O'Briena netvoří středobod hratelnosti, ale jsou pouze prostředkem či nástrojem, pomocí kterého je možné postupovat hrou vpřed.

za pomoci zbraní, tak i vlastního těla, objeví se hádanky, ale i klasické plošinkové sekvence, ve nichž nepůjde o nic jiného než o správné načasování pohybů a skoků.

DICE přiznávají, že inspiraci hledali kromě jiného například ve starším xboxovém hitu Breakdown. „Chtěli jsme udělat něco úplně nového v žánru FPS. V posledních letech se většina inovací zaměřovala na zbraně a zážitek z jejich používání. My jsme se rozhodli vrátit se k základům a zaměřit se na postavu," komentoval vývoj hry v rozhovoru O'Brien. „Breakdown ukázal cestu a to bylo velice chvályhodné – ale my jsme to celé rozvinuli mnohem dál," dodává.

Podle O'Briena se v Mirror's Edge dočkáme adrenalinových honiček, soubojů na dálku i na blízko, nejrůznějších hádanek a především obrovské svobody pohybu, kterou jsme zatím nedostali v žádné jiné hře. Samozřejmě nebude chybět ani multiplayer slibující několikanásobně umocnit zážitek ze hry.

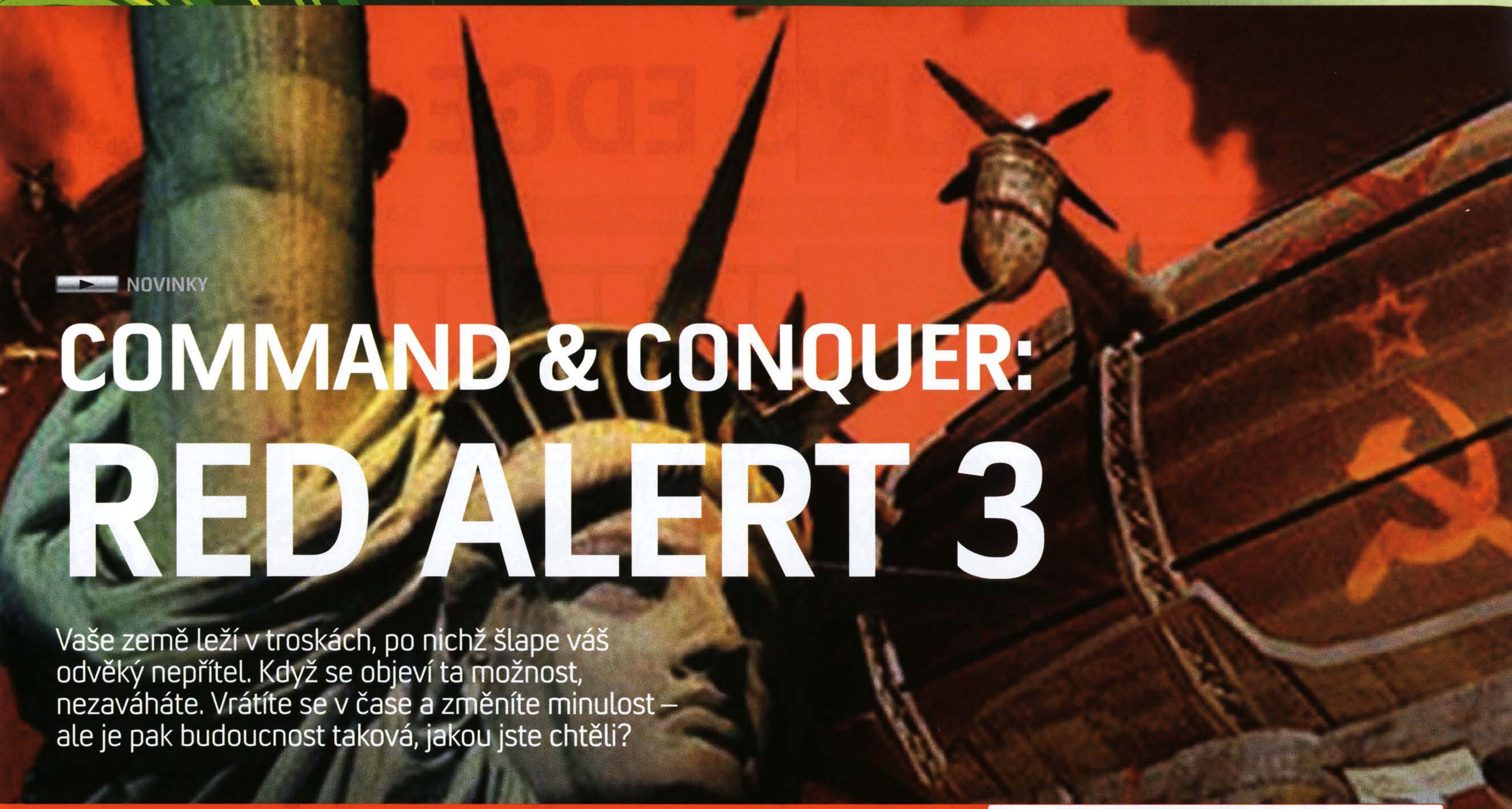
Petr Urban

ve zkratce

Jestli jste se někdy pozastavovali nad tím, že pohyb v běžných FPS vlastně není tak docela realistický, bude Mirror's Edge vaším šálkem čaje.

ODHALENÍ

NOVĚ OHLÁŠENÉ HRY POD MIKROSKOPEM



NOVINKY

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

Vaše země leží v troskách, po nichž šlape váš odvěký nepřítel. Když se objeví ta možnost, nezaváháte. Vrátíte se v čase a změníte minulost – ale je pak budoucnost taková, jakou jste chtěli?

VYDAVATEL: ELECTRONIC ARTS **VÝROBCE:** ELECTRONIC ARTS **POČET HRÁČŮ:** BUDE UPŘESNĚN **XBOX LIVE:** ANO **DATUM VYDÁNÍ:** 4. ČTVRTLETÍ 2008

SÉRIE COMMAND & CONQUER se odedávna ubírá dvěma hlavními směry a v letošním roce svým fanouškům chystá doslova hody. Datadisk k Tiberium Wars s podtitulem Kane's Wrath udělá radost milovníků sci-fi větve, nedávno ohlášený Red Alert 3 zas potěší všechny milovníky konspiračních teorií o studené válce. Trochu bokem pak stojí FPS Tiberium, které se pokusí napravit nezaslouženě pošramocenou pověst Command & Conquer Renegade. Ale nechejme pistolníky a emzáky v klidu spát – po sedmi letech tu přeci máme nový Red Alert!

Tedy ještě nemáme, ale těch několik měsíců už to nějak doklepeme, co říkáte? Zatím aspoň budeme mít dost času se pořádně natěšit, pořídit si Kane's Wrath se vstupenkou do zářijového betatestu Red Alert 3 a tak vůbec. A především se na nový přírůstek do rodiny legendárních real-time strategií podívat podrobněji: nakonec příchod Red Alert 3 je svátkem hodným oslavení oficiálním dnem pracovního klidu a možná i vyvěšením vlajek Spojených států, Sovětského svazu a samozřejmě Japonska. Co se divíte? Vy to ještě nevíte?

NAKONEC JAPONEC. NA ZAČÁTEK TAKY JAPONEC

Navážeme na poslední události Red Alert 2 (tedy bráno ze „správného", spojeneckého pohledu) čímž se ocitáme v okamžiku, kdy je Sovětský svaz fakticky na kolenou a škemrá spojenecká vojska o milost. Hrstka věrných se rozhodne nepropadnout poraženeckým náladám a využije technologii časoprostorového cestování (nikoli poprvé) s cílem nejen zabránit druhé světové válce, ale také napomoci mocenskému vzestupu SSSR.

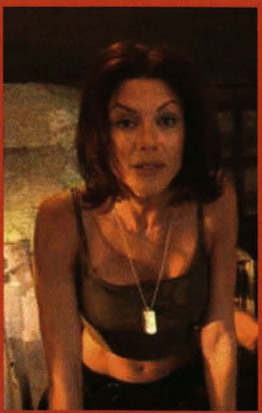
První úkol se vydaří výtečně, jen druhý vyjde tak napůl. V alternativní vývojové větvi k mezinárodnímu konfliktu nedojde a Spojené státy se budou plácat v krizi – prostě taková rudá idylka. Jenže Sovětský svaz nebude světovým hegemonem, to místo je neočekávaně obsazeno třetím do mariáše. Poněkud jiný vývoj v době, která v našich učebnicích dějepravy patří druhé světové válce, vede k ohromnému rozmachu Japonska a vytvoření tichomořského Impéria vycházejícího slunce. Paněmáješ? Nebo vlastně spíš: wakarimasu ka?

Takže v základních věcech už je jasno, na válečných polích se utkají spojenecké armády, hordy Sovětů a banda geeků s šikmýma očima. Každá ze tří kampaní by měla sestávat z 8 až 10 misí, přičemž hra za Japonsko bude zpřístupněna až po dohrání jedné, nebo obou z druhých kampaní (informace se v tomto ohledu různí). Největší novinkou pak bude úloha vodních ploch a obojživelných jednotek ve hře; věc, na ně budou sázet především právě Japonci, schopni vybudovat celou bázi na mořské hladině. Tím máme dobře shrnutý základ a vy se po oslavném křepčení, že se vrací Red Alert a míří i na Xbox 360, můžete v klidu posadit a pokračovat ve čtení.

Inteligentní delfíni, samurajové s laserovými meči, kybermedvědi? Ano, máme – račte se posadit.

NEJELITNĚJŠÍ JEDNOTKA

Inteligentní delfíni a medvědi v brnění jsou sice fajn, ale nás zajímá hlavně jedna jednotka. Kde je zatraceně Tanya? Věříme, že se naše oblíbená členka speciálních jednotek vrátí a že budou mít tvůrci opět šťastnou ruku při výběru její představitelky. Kdo by zapomněl na legendární závěrečnou scénu kampaně za spojence v Red Alert 2, že?

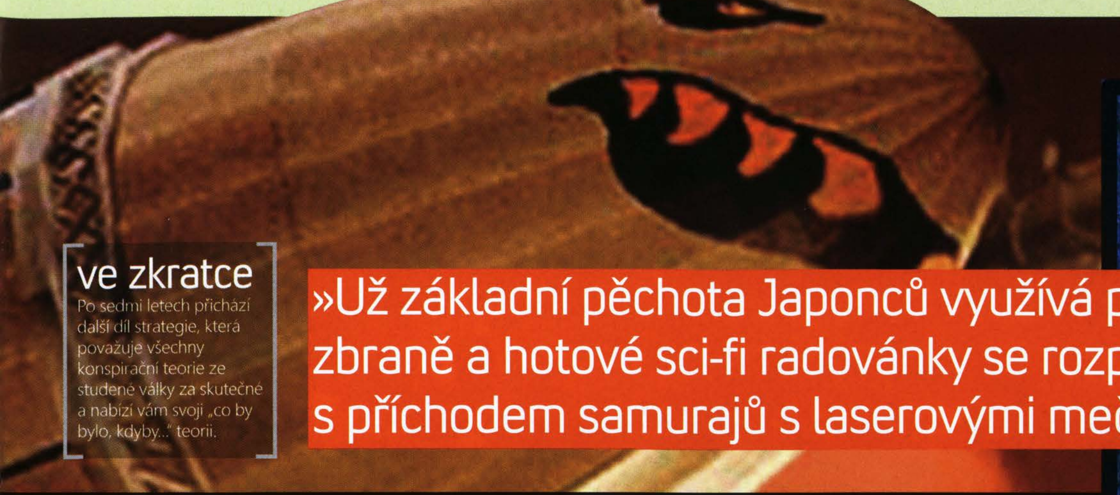


KDYŽ JE DOBRÁ VODA, JE DOBRÝ I RED ALERT

Technologická vyspělost Red Alertu 3 dá vzniknout zajímavé podívané. Protože díky sovětskému zásahu do minulosti se už zítra můžeme mít lépe jak pozítří (nebo jak jsme to generaci nazpět slýchávali), dostanou se nám do ruky jednotky využívající Tesla technologii, zmrazovací a zmenšovací technologie, neviditelnost či teleportace (konspirační odkaz na philadelphský experiment nesmí chybět ani v tomto díle série).

Důraznější role se dočká i voda. Nejen v grafickém zpracování, kde autoři budou stran zobrazení vodní hladiny z herního engine ždímat maximum, podstatnější ale bude využití moří a oceánů v samotné hratelnosti. Na rozdíl od jakýchkoli jiných strategií staví Red Alert 3 vodu a souš na stejnou úroveň, nabízí vám stavění na obou površích a výrobu jednotek schopných pohybovat se oběma živly.

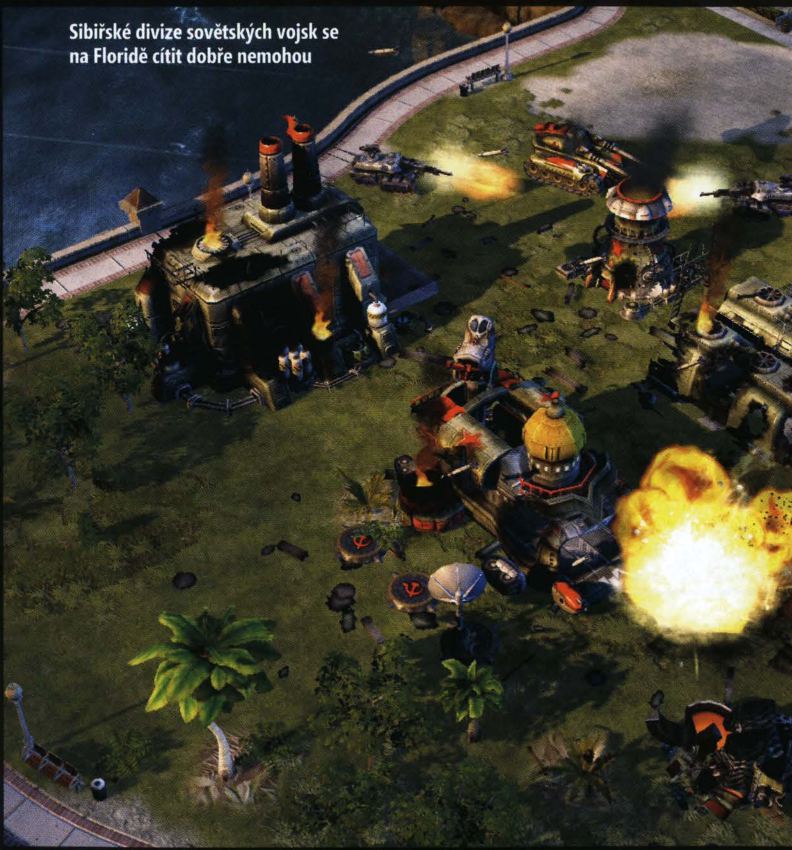
A tak zatímco vodomilní Japonci budou stavět své základny uprostřed moře, Spojenci a Rusové budou muset najít cestu,



ve zkratce

Po sedmi letech přichází další díl strategie, která považuje všechny konspirační teorie ze studené války za skutečné a nabízí vám svoji „co by bylo, kdyby...“ teorii.

»Už základní pěchota Japonců využívá plasmové zbraně a hotové sci-fi radovánky se rozpoutají s příchodem samurajů s laserovými meči



Sibiřské divize sovětských vojsk se na Floridě cítit dobře nemohou

TAK JDE ČAS:

Red Alert – 1996

Red Alert 2 – 2001

Red Alert 3 – 2008?

jak využít v bojích zase svoje silné stránky. Vyvážení stran a jednotek by prý ovšem nemělo probíhat tradičním systémem kámen-nůžky-papír, a to zejména díky obojživelným jednotkám, jež trochu zvládají boje v obou prostředích, pořádně však v ani jednom. Další věci ovlivňující herní rovnováhu je fakt, že každá jednotka disponuje podle své specializace primární a sekundární zvláštní schopností. Proslýchá se, že po této stránce je již vše vymyšlené a připravené, mnoho času ale zabere právě kvalitní vybalancování všech tří armád.

KDO ŠETŘÍ, MÁ NA TŘI

Pojďme se tedy na ten vyvedený trojlístek podívat blíž. Klasikou má být spojenecká armáda, disponující povětšinou starými známými kousky, které jsou jen okořeněny novými schopnostmi. Vývojáři například popřeli známé úsloví, že starého psa novým kouskům nenaučíte, a naučili starou dobrou jednotku Attack Dog štěkat, což vystraší protivníky a oni pak netrefí ani vrata od hangáru, natož pak nebohého psíka.

Další staronovou vychytávkou bude Mirage Tank se svou schopností maskovat se, a to tak, že na sebe vezme podobu libovolné věci, co je poblíž. Spojenci ale ovládnou hlavně vzduch, typicky pomocí kombinace stíhače Apollo Fighter a bombardéru Century Bomber.

Zcela jinou taktiku bude třeba použít s Rusy, jež neopustili svoji strategii „nás mnógo“ ani maniakální oblibu zbraní s Tesla technologií, kterou jsou ochotni nacpat snad i do kartáčků na zuby – nebo nově do lodí. To však neznamená, že by ruská technologie jinak zaostávala, těšit se můžeme na působivé vzducholodě Kirov i na nové dalekonosné rakety V4.

Nejvíc pozornosti ale pochopitelně budí Japonci a není se čemu divit. Základem hry za asijského tygra má být vhodné využívání obojživelných jednotek včetně takových kousků, jako je například Sea Wing Bomber, jenž prý bude umět přecházet ze vzduchu pod vodní hladinu a naopak. Ale už základní pěchota Japonců využívá plasmové zbraně a hotové sci-fi radovánky se rozpoutají s příchodem samurajů s laserovými meči (!), inteligentních delfínů (!!) a medvědů v kybernetickém brnění, které dostanete na bojiště jako parašutisty (!!!).

BUDE ZIMA, BUDE MRÁZ

V neposlední řadě si však Red Alert 3 také brousí zoubky na to, že nás zaujme svými multiplayerovými možnostmi. Online půtky tří odlišných frakcí tu byly už od Starcraftu (a ten nasadil sakra vysokou laťku), takže v EA se soustředí i jinými směry, přičemž nejzajímavěji působí zmínka o možnosti zahrát si celou kampaň v kooperaci s druhým hráčem. Pokud tedy jednoho dne nevyjde OXM, bude vám jasné, co Honza s Karlem dělají ;-).

Zajímavě se vývojáři postavili ke grafické stránce hry, Red Alert 3 totiž poběží na modifikovaném enginu, který používal už Command & Conquer: Generals, což také vede k pochybnostem nad celkovou vizuální kvalitou, které nerozptýlí ani hrstka dosud uvolněných obrázků. Na druhé straně ohlasy šťastlivců, co mohli hru vidět v pohybu, slibují parádní podívanou, zejména díky rozličným efektům a herní fyzice.

Na obavy či energický hype je ještě brzy – vydání hry se chystá „letos v zimě“, což ale může znamenat také leden, únor příštího roku. Stran termínu si tedy řekněme, že hra pravděpodobně jednou vyjde. A podle všeho bude strategií, se kterou byste měli počítat.

David Sláma

VYDAVATEL: ELECTRONIC ARTS/EA CZ **VÝROBCE:** PANDEMIC STUDIOS **POČET HRÁČŮ:** 1–2 **XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO **DATUM VYDÁNÍ:** LÉTO 2008

NOVINKY

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Rozpoutané peklo ve Venezuele. Co to znamená pro svět? Konec telenovelám!

MERCENARIES. Když se před pár lety objevila hra tohoto jména, publikum nadchla a pobavila zejména díky nelineárnímu a otevřenému světu. Nenápadný válečný klon GTA, říkalo se. Připravované pokračování z tohoto konceptu pochopitelně neustoupí. Těžiště celého děje se však v podání World in Flames přenese více na západ, do končin roztržité Venezuely v období převratu.

K žezlu moci se dostane obávaný drogový mafián a politik, Ramon Solano, po němž půjde i ústřední charakter celé hry – vy. Zhostíte se role žoldáka, jehož zastihla krutá rána osudu. Při předchozím obchodu se Solanem se totiž nedočkal vyplacení peněz, zato „obdržel" expres několik kulek se střelným prachem (na rozdíl od našich senátorů i včetně výstřelů z pistole). Jak už to tak u hlavních hrdinů bývá, přes velká zranění dokázal přežít, nabral nové síly a znovu se vydává po Solanových stopách s vidinou pomsty. Přesně tak, již žádné bezduché plnění úkolů známé z prvního dílu Mercenaries. Synonymem pro World in Flames je slovo „osobní" a od něj se bude odvíjet celá dějová linie, stejně jako jednotlivé herní možnosti.

Nejvýraznější inovace se vztahuje k herním frakcím. Aby se hráč mohl dostat přes všechna úskalí a získal potřebné prostředky ke zlikvidování hlavy Venezuely, musí se zhostit vedení celé buňky žoldáků. Interakce v podobě jejich najímání, nakupování zbraní, munice a bojových strojů se stanou nezbytnou součástí hry. Potěšující rovněž je, že v porovnání s prvním dílem se konečně setkáme s bitvami na vodních hladinách. Najdete zde jak malé vyhlídkové lodě s kulomety, tak i velké koráby rozsévající smrt na každém kroku – a tohle všechno (stejně jako helikoptéry, letadla a tanky) můžete bez problémů zaparkovat na dvoře vlastní základny a schovat pro pozdější využití.

Nikdo vám přitom nebude striktně říkat, co si kdy koupit, kam právě jít nebo jaký obytný blok odstřelit. Pilíře války v Mercenaries 2 stojí opět na volnosti. Nutno nicméně podotknout, že kromě tohoto aspektu nám autoři chtějí naservírovat i precizní grafické zpracování ve spolupráci s fyzikálním enginem Havok. Jeho přítomnost zajistí velkou míru zničitelnosti okolního prostředí, v němž nebudou padat a hořet pouze budovy a stromy, ale rovnou celá města a lesy. A kdy že si v jejich žáru zazpíváme táborové písně? Podle všeho již v srpnu tohoto roku.

> „Synonymem pro World in Flames je slovo „osobní" a od něj se bude odvíjet celá dějová linie"

David Marák

V Mercenaries 2 se konečně dočkáme i kooperativního multiplayeru. Nebudou-li vás bavit osamocené souboje, můžete k nim přizvat svého kamaráda.

VÁLEČNÉ GTA?

Je to ještě GTA, nebo jde o zcela jiný žánr? Už první Mercenaries nabídli zcela otevřený svět s desítkami úkolů a možností, jehož atmosféru okořenilo umístění do třaskavého ovzduší demilitarizované zóny mezi Jižní a Severní Koreou. Unikátní skloubení válečné hry s gangsterským simulátorem à la GTA bylo překvapivě zábavné a funkční, takže se nedivíme autorům, že jej použijí i tentokrát. V ulicích nemalého města a jeho o poznání větším okolí se opět setkáme s civilním ruchem v podobě projíždějících aut a procházejících chodců. Nutno přitom dodat, že prakticky veškerá vozidla půjde ukrást, okolní budovy zbořit a civilisty přejet.

KDO KRADE, MÁ ZA TŘI

Peníze jsou až na prvním místě. Tak proč jimi nešetřit? Opět se přitom nabízí srovnání s modelem GTA – projděte se městem a „vyberte" si auto podle chuti. Ostatně na odiv má být vystaveno více jak 130 dopravních prostředků. Háček však tkví v jejich krádežích. Abyste mohli ukořistit patřičný stroj (tedy klidně i loď nebo helikoptéru), budete muset v mnoha případech překonat blíže nespecifikovanou minihru – podle všeho spjatou například se snahou vyhodit řidiče z kokpitu kabiny a podobně. Ne pokaždé se to ale podaří; v horším případě holt budete muset povolat na pomoc kamaráda v kooperativním multiplayeru.

ZÁKLADNA A JEJÍ ÚDĚL

Přepracování herního konceptu Mercenaries nebude razantní, přesto ale přinese pár velice zajímavých inovací. A do jejich řad se bezesporu začlení možnost spravovat vlastní základnu. Malý úsek na mapě patřící pouze vám, v němž půjde skladovat munici, zbraně i vozidla, se mimo jiné stane sídlem všech vámi najatých žoldáků, a tím i srdcem celé frakce. Odtud budete moci přivolat například kobercové bombardování, leteckou podporu, případně požádat o další pomocníky.

KDO S KÝM?

World in Flames vždy položí na vaše bedra specifický úkol. Způsob, jakým jej splníte, již ale bude vesměs záležet na vašem zvážení. Ve všech případech by ovšem nebylo vhodné opomíjet ostatní herní frakce – bez náklonnosti některé z nich (či zneužití více z nich) se totiž povětšinou neobejdete. Permanentně s vámi se tak na bojovém poli utká kupříkladu venezuelská i revoluční armáda, Číňané, pirátská organizace z Ameriky, soukromá ropná společnost Universal Petroleum a samozřejmě i samotné USA.

ve zkratce

World in Flames je pokračování válečného hitu Mercenaries, jež si s povděkem propůjčilo pár ingrediencí od věhlasného GTA. Dvojka však nebude pouhou kopií jedničky, do vínku totiž dostala vylepšení několika zásadních aspektů v čele s herními frakcemi a precizní technickou stránkou.

ODHALENÍ

NOVĚ OHLÁŠENÉ HRY POD MIKROSKOPEM

NOVINKY

TOP SPIN 3

Forhend, bekhend, Wimbledon, přijde letos na beton...

VYDAVATEL: 2K SPORTS **VÝROBCE:** PAM DEVELOPMENT **POČET HRÁČŮ:** 1–4 **XBOX LIVE:** ANO

DATUM VYDÁNÍ: ČERVEN 2008

POKUD SI SYPETE DO KAFE místo cukru antuku a pod slovem Sojuz-Apollo se vám vybaví pěkně vypletená raketa, jistě jste nepřehlédli naše odhalení ve čtvrtém čísle z minulého roku. Tehdy byl připravovaný třetí Top Spin ještě nenalajnovaným a neuválcovaným kurtem, dnes už však je dvorec na nadcházející Grand Slam připraven daleko lépe.

Již teď chápeme, že Top Spin 3 nebude arkádový dýchánek jako Virtua Tennis, ale opravdu plnohodnotný simulátor tenisu se vším všudy. To ostatně můžeme s přimhouřením oka říci i o jeho dvou předchůdcích. Realističtějšímu zážitku má pomoci nejen důsledně vylepšená grafika (v nynějším technologickém demu navíc běžící stabilně v 60 fps), ale hlavně zaměření na realistickou fyziku míče i hráčů. Obrazový skok od druhého dílu je již teď čitelný daleko více, než se lišila dvojka od úvodního dějství.

Vezměte si jen množství animací hráčů na kurtu, protože na postavách se má správně hýbat prakticky vše. Vlasy, záhyby triček, sukní a šortek, ale také kompletně počítané obecenstvo patří mezi pohyblivé součásti grafiky. Když už mluvím o divácích, tvůrci slibují dokonce realistické natáčení hlav za míčkem, což má platit i o přítomných kameramanech. A nezapomnělo se ani na postupné propocení triček a tílek všech hráčů. Ovšem díky přepracovanému enginu úderů na to asi nebudete mít čas zírat.

Pokrok grafického enginu ukazuje například pohled na jeden z menších kurtů, který je posazen do prosluněného parku s mohutnými stromy vůkol hřiště. Na povrch dopadají sluneční paprsky podle vánku větříku a podle pohybu listoví, takže se stín neustále mění. Rozhraní světla a stínu se pak realisticky posouvá v reakci na pozici slunce nad hřištěm, v závislosti na denní době a nekonečném pohybu mraků nad parkem. Podle typu povrchu se hřiště bude postupně špinit otisky bot, tečkami po dopadech míčku a drážkami po skluzech hráčů.

Novinkou má být možnost přesného časování úderu (timing) s předstihem či naopak se zpožděním, což má ve výsledku ošálit protivníka a míčku dodat buď

S KÝM SI URČITĚ ZAHRAJETE?

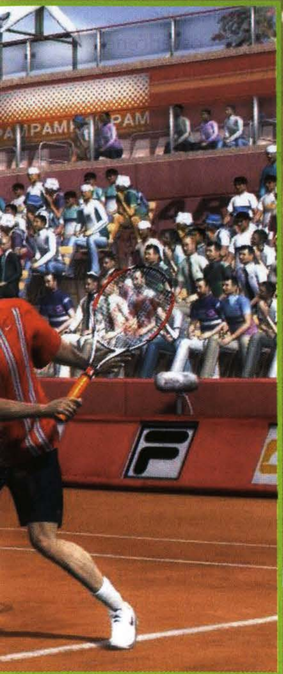
Soupisky nasazených hráčů sice ještě nejsou uzavřeny, ale nahlédnutím do prezenční listiny potvrzujeme následující tenisové hvězdy, se kterými si můžete zahrát (nechybí ani legendy typu Borise Beckera nebo Björna Borga): Roger Federer, Rafael Nadal, Paul Mathieu, David Nalbandian, Lleyton Hewitt, James Blake, Gael Monfils, Tomáš Berdych, Andy Roddick, Marcos Baghdatis, Richard Gasquet, Novak Djokovič, David Ferrer, Justine Henin, Maria Šarapova, Ana Ivanovič, Jelena Jankovič, Nikol Vaidišová, Björn Borg, Boris Becker, Monica Seles.

ve zkratce

Opravdový simulátor tenisu oproštěný od arkádového stylu s nebývalým důrazem na reálné chování míčku i sportovců.

nečekanou razanci, nebo naopak překvapivé snížení rychlosti. Podobně byl přepracován servis, jenž je závislý na razanci a směru pohybu pravé analogové páčky, která kopíruje nadhození a úder do míčku. Zaměření na analogové ovládání potvrzuje i udělování rotace a falší opět kroucením pravé analogové páčky. Levá pak samozřejmě poslouží pro pohyb hráče/hráčky na kurtu. Přesto budete i nadále využívat základních čtyř typů úderů na čtveřici barevných tlačítek.

> "Našince jistě potěší potvrzená přítomnost Tomáše Berdycha nebo Nikol Vaidišové



Dosud mají tvůrci z pařížského studia PAM Development nasmlouvaných 25 světových hráčů a hráček, mezi nimiž nechybí absolutní špička v podání Federera a Nadala. Našince pak jistě potěší potvrzená přítomnost Tomáše Berdycha i Nikol Vaidišové. Reálné sportovce doplní ještě 15 smyšlených postav. Oproti minulému článku již známe i celkový počet kurtů – 40 hřišť různých velikostí, od smyšlených vesnických plácků až po tradiční stánky dle reálných grandslamových arén. Pokud už mluvím o licencích, nejen do editoru vlastní postavy využijete obchod se skutečným ošacením značek Adidas, Nike a Reebok.

Kampaň pro jednoho hráče nabídne v duchu předchozích dílů mix dvouher i čtyřher s postupnou progresí dovedností postavy. Podle tvůrců má dobytí postu světové jedničky zabrat kolem 20 hodin hrubého času. O multiplayeru se toho zatím tolik neví, ale pokud by se neobjevily plnohodnotné online zápasy nejen pro dva hráče, ale hlavně pro čtyři (nikoli 2+2 s dvojicí hráčů u každé televize, jak tomu je ve dvojce), bylo by to považováno za neodpustitelný hřích. Vítaným prvkem se jistě stanou pravidelné online turnaje pořádané distributorem hry, přičemž 2K Games mluví o čtrnáctidenní periodě mezi vypisovanými podniky, stejnou dobu má trvat každý vícekolový turnaj.

Očekával bych také implementaci technologie pro digitalizování tváře, čímž byste jednoduše obdařili editovanou postavu vaším obličejem. Jak ukázalo Rainbow Six: Vegas, ani na Xboxu to není problém a ve virtuálním tenisu by to mělo možná ještě větší význam. Poslední novinkou v sérii, o které se mluví, má být simulace únavy a vyčerpání hráče. Tvůrci stále řeší její vliv na hratelnost, protože špatné vybalancování může být fatální pro méně zkušené hráče, kteří tak ke konci zápasu jen přihlíží liknavému běhu své postavy.

Dočkáme se určitě patrného ovlivnění kondice hráče, jež bude záviset na několika faktorech. Mimo jiné na teplotě vzduchu, ale hlavně na tom, jestli musíte každý míček vybírat sprintem na krajích kurtu, nebo v pohodě vracíte bez vyčerpávajících běhů a rybiček. Jedním z indikátorů klesající kondice postav by mělo být také propocené tričko a kůže tenisty. Pokud odeznívající fyzičku včas zaregistrujete, stačí několikrát odehrát míček bez delšího běhu, vypustit marné balóny a sportovec se může dostat znovu do formy.

Ve třetím dílu může série Top Spin díky schopnostem moderních konzolí dospět na zcela novou kvalitativní úroveň, přičemž i přes patrné zaměření na hardcore simulaci ve hře najdou využití i méně zkušení hráči, kterým bude stačit pár základních úderů. Pokud však budete chtít Federerovi uzmout post světové jedničky, kopec dřiny a důsledný trénink vás v Top Spin 3 určitě nemine.

Michal Jonáš

ODHALENÍ

NOVĚ OHLÁŠENÉ HRY POD MIKROSKOPEM

NOVINKY

SUPREME COMMANDER

Zasaďte svému nepříteli rozhodující úder v masivní tisícileté válce

VYDAVATEL: ASPYR MEDIA **VÝROBCE:** GAS POWERED GAMES/HELLBENT GAMES **POČET HRÁČŮ:** 4 **XBOX LIVE:** ANO **DATUM VYDÁNÍ:** JARO 2008

JE TO JIŽ DÉLE NEŽ ROK, co se na PC objevila komplexní real-time strategie uznávaného herního vizionáře Chrise Taylora, Supreme Commander. A zatímco se fanoušci Xboxu 360 mohli víceméně nekriticky těšit z vytouženého návratu série Command & Conquer do konzolových vod, tým Gas Powered Games svedl se svým duchovním nástupcem legendární RTS Total Annihilation tvrdý souboj proti respektovaným ex-Westwood kouzelníkům z EA. Vítězně však nakonec z této „šarvátky" vyšly obě strany – své věrné příznivce si totiž nalezl tradicionalistický C&C koncept i velmi inovativní a především bitevně orientovaný hardcore model Supreme Commandera. Už za několik týdnů se ale cenami ověnčeného titulu dočká i základna X360. A na netrpělivém očekávání dosud spíše přehlížených konzolových stratégů nic nemění ani fakt, že jejich PC kolegové si už před časem zahráli i chválený datadisk Forged Alliance.

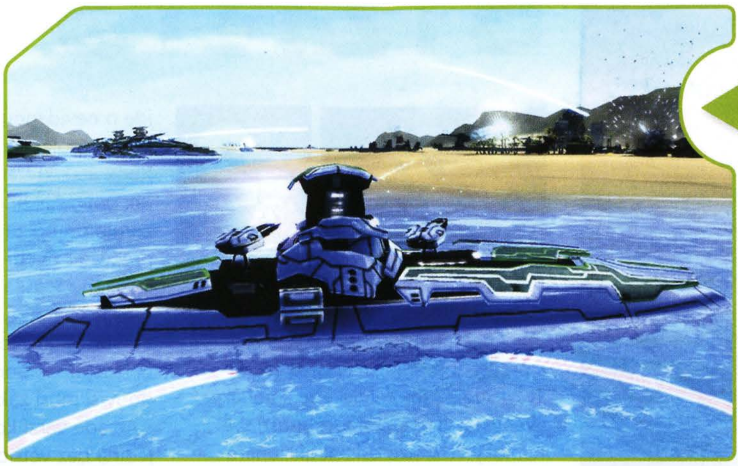
Konverze hry byla svěřena respektované společnosti Aspyr Media, která už několik let patří k nejúspěšnějším týmům portujícím osvědčené PC hity na počítače Macintosh. Samotné technologické řešení pak má pod dohledem lidí z Aspyru na starost mladý tým Hellbent Games, jehož mozkem je bývalý designér studia Rockstar Vancouver Christopher Mair. Programátoři a vývojáři však před sebou nemají snadný úkol. I když se dokáží vypořádat s přenesením komplexního klávesového ovládání na gamepad, zvládnou upravit interface hry i optimalizovat titul po technické stránce, v cestě jim stojí další zásadní problém – konkurence. Zatímco loňský rok byl totiž na strategické X360 hry tradičně skoupý, letos fanoušky RTS čeká nefalšovaná žeň. Supreme Commanderu se tak postaví favorizované a netrpělivě očekávané kousky jako Tom Clancy's EndWar, World in Conflict, Halo Wars nebo čerstvě oznámený Red Alert 3.

Kreativní ředitel Gas Powered Games a hlavní designér Supreme Commandera Chris Taylor bez ohledu na silnou strategickou vlnu hýří optimismem: „Věříme, že jsme zvedli laťku pro real-time strategie na PC, a nyní víme, že můžeme ve spolupráci s týmem Hellbent Games učinit totéž i na konzolích." K úspěchu konzolové verze by měly vedle bezproblémové konverze ovládání a samotné hry přispět osvědčené prvky z PC titulu, jež doplní několik lákavých novinek. I nadále se tak budou hráči utkávat na zemi, ve vzduchu či na vodě v barvách jedné ze tří originálních frakcí v honbě za konečným vítězstvím. A stejně tak bude i X360 verze klást důraz na taktický element boje, rozlehlá bojiště a velkorysé bitvy stovek jednotek.

> "Supreme Commander i na Xboxu 360 klade důraz na taktický element boje na rozlehlých bojištích"

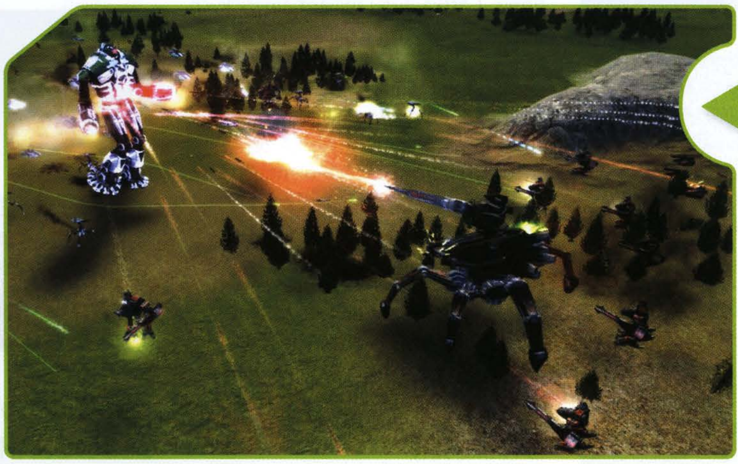
Za své čekání budou majitelé Xboxu 360 odměněni nejen vylepšenou AI, ale i devíti exkluzivními jednotkami, interaktivním tutoriálem nebo dvojicí nových multiplayerových módů. Naneštěstí rozšíření Forged Alliance nebude součástí samotné hry a port si tak jen vypůjčí některé prvky z tohoto datadisku, jako je například smysl pro zjednodušený interface. Gas Powered Games si podle všeho chtějí nechat otevřená vrátka pro další potencionální konverzi v případě, že Supreme Commander obec X360 skutečně chytne.

Jiří Bigas ml.



KDO S KOHO

Tak jako v jiných strategiích je i u Supreme Commandera základem všeho dění konflikt. V tomto případě se jedná o souboj typické trojice extrémně odlišných ras či frakcí, které usilují o konečné vítězství v tisícileté válce. Budoucnost lidstva vylíčená prostřednictvím překvapivě poutavého a složitého příběhu se tak nejeví nijak růžově. Proti sobě ve hře stanou samotní homo sapiens, zformovaní do jakési OSN budoucnosti – United Earth Federation, symbionti z aliance Cybran Nation a dalo-by-se-říci mimozemšťané, kteří sami sebe nazývají Osvícení – Aeon Illuminate. Zvláštností Supreme Commandera přitom je, že žádná ze stran není obligátně „dobrá" či „zlá". Každá věří ve svou cestu a svůj způsob života a ostatním chce jen pomoci – často ale i za cenu jejich smrti.

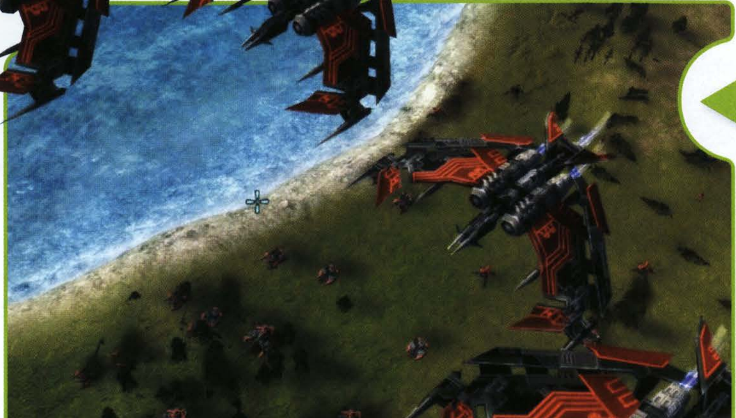


VÁLKA JE UMĚNÍ

Bitevní vřava se v Supreme Commanderu rozpoutá mezi stovkami jednotek na velkorysých mapách, které svou rozlohou dosahují plochy několik desítek kilometrů čtverečních. V Gas Powered Games si ovšem od počátku byli dobře vědomi toho, že megalomansky pojaté mise a bitvy si vyžádají svou daň v podobě nutnosti co možná nejpřesvědčivěji zvládnout orientaci hráče na mapě. K tomuto účelu na Xboxu stejně jako na PC poslouží takzvaný Strategic Zoom, který dovoluje přiblížit (respektive oddálit kameru) na vzdálenost několika málo metrů, nebo naopak pozorovat celé bojiště z víceméně planetární perspektivy. Ke spádu hry navíc přispívá element postupného odkrývaní herní mapy. Bitva tak začíná na mnohem menším prostoru, než na jakém končí. I díky mnoha zvratům vyplývajícím z tohoto prvku strávíme u hry 30 až 40 hodin.

ZÁLUDNOSTI OVLÁDÁNÍ

Samotní tvůrci portu Supreme Commandera přiznávají, že převést komplexní PC ovládaní, využívající ve stejné míře klávesnici jako myš, na konzolový gamepad nebylo vůbec snadné. Právě vyvinutí a testování nového ovládacího schématu a herního rozhraní si vyžádalo nejvíce času z přípravy celé konverze. Jen samotný interface testovali v Hellbent Games celý jeden rok. V konečné podobě by měl být oproti PC vzoru výrazně zjednodušený a pochopitelně i přizpůsobený hraní na velké televizní obrazovce. Rozhraní bude soustavně zobrazovat jen nejnutnější údaje, zbylá menu se objeví až na povel hráče. Proces stavby a velení jednotkám by ale měl být podle všech indicií podobný tomu z konzolové verze Command & Conquer 3: Tiberium Wars, respektive datadisku Kane's Wrath – se zapojením kruhového menu.



NEVYPOČITATELNÁ KONVERZE

Na to, jak přesně a svižně bude fungovat nové ovládání hry během masivních bitev, si budeme muset počkat až na finální verzi titulu, ostatní elementy konverze už ale vyplouvají na povrch.

Majitele Xboxu by měla potěšit vylepšená umělá inteligence s příměsí toho, co se dostalo do PC datadisku Forged Alliance, vytoužený tutoriál, několik nových jednotek a přidané multiplayerové módy King of the Hill a Command Point. Naopak šest méně populárních a i z technického hlediska extrémně obřích MP map bylo z konzolové verze vyškrtnuto. Protichůdné zprávy zatím naneštěstí doprovázejí avizované snížení maximálního počtu jednotek na bojišti. Původně se hovořilo, že v tomto směru bude učiněn kompromis kvůli paměťovému omezení konzole. Zatím ale nad tímto problémem visí otazník, stejně jako nad kvalitou vizuálního zpracování.

ve zkratce

Komplexní real-time strategie, která zčásti redefinovala svůj žánr na PC, se chystá udeřit na Xbox 360. K úspěchu by jí měly dopomoci gigantické bitvy, orientace na boj, rozlehlé mapy a v neposlední řadě i intuitivní ovládaní šité na míru konzolovému gamepadu.

ZASLECHLI JSME

V KULOÁRECH

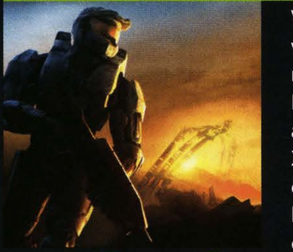
Slídíme za vás v kuloárech a za zavřenými dveřmi. Které herní hity podle našich informací dorazí také na Xbox 360 a co jsme se neoficiálně dozvěděli jinde? Přesvědčte se sami.

PŘÍŠTÍ XBOX UŽ V ROCE 2010?

Když Microsoft uváděl Xbox 360 s ročním náskokem před konkurencí, v kuloárech se hovořilo o snaze softwarového giganta zkrátit období jedné generace herních konzolí. Počítalo se tedy se situací, kdy nástupce Xboxu 360 dorazí již v roce 2009 či 2010. Splní se tehdejší odhady? Dost možná ano. Analytik Evan Wilson věří, že nové Xbox a Nintendo konzole by mohly dorazit již v roce 2010. My nemáme důvod nevěřit jemu.

ANO 60 % NE 40 %

OŽIJE HALO POD TAKTOVKOU GEARBOXU?



Vzniknou nová dobrodružství Master Chiefa v myslích tvůrců Brothers in Arms? Nebylo by to nic neočekávaného. Gearbox již má s univerzem Halo zkušenosti (stál za PC verzí prvního dílu) a jeho připravované hry bez výjimky míří také na Xbox 360. Podle posledních spekulací bude titul čerpat z novely One of Ours od Willy Catherové, za kterou spisovatelka získala v roce 1923 Pulitzerovu cenu. Spojí Halo po vzoru předlohy romantiku s drsným prostředím válečných bojišť? Jen jedno víme jistě: znovu půjde o příběhově laděnou akci.

ANO 60 % NE 40 %

PŘIPRAVUJE MICROSOFT XBOX LIVE „2"?

Začalo to nevinným inzerátem, v němž Microsoft lákal herní producenty k účasti „na implementaci první generace her, která poběží v novém rozhraní Xbox Live". Skončilo spekulacemi, zda připravuje zásadní změny, nebo dokonce plnohodnotného nástupce služby. Ani jednu variantu nevylučujeme: Microsoft si je vědom svého náskoku před konkurencí a inovovaná služba může jeho pozici pouze posílit.

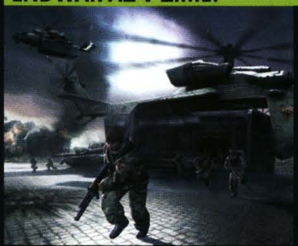
ANO 80 % NE 20 %

PŘIJDE SPORE TAKÉ NA XBOX 360?

Otázka není zda, ale kdy. S pragmatickým přístupem EA, kdy úspěšné značky postupně expandují na všechny myslitelné platformy, může příchodu Spore na konzole nové generace zabránit jen její prodejní výbuch. Na verzi pro Xbox 360 se ale již možná pracuje. Jak se vyjádřil ředitel EA Games Frank Gibeau: „Spore je již aktuálně ve vývoji pro konzole nové generace včetně Wii." Právě verze pro Wii je jediná, kterou EA již oficiálně potvrdilo.

ANO 70 % NE 30 %

ENDWAR AŽ V ZIMĚ?



Jak potvrdily nezávislé zdroje přímo od vývojářů, EndWar nevyjde oproti původním plánům v první polovině roku. Komerční úspěch Assassin´s Creed uvolnil Ubisoftu ruce a černý kůň mezi vydavateli přislíbil vývojářskému týmu dostatek času na vybalancování hry i zdokonalení systému ovládání hlasem, jež má být jednou ze zásadních novinek. Neočekávejte proto, že se na bojiště EndWar podíváte dříve než na podzim letošního roku.

ANO 70 % NE 30 %

BYZNYS

EA CHCE KOUPIT TAKE-TWO

a využívá k tomu neobvyklou taktiku. Po neúspěšném vyjednávání s předsedou představenstva Take-Two, Straussem Zelnickem, americký vydavatel zveřejnil podrobnosti své nabídky ve snaze oslovit akcionáře firmy. Částka dvou miliard amerických dolarů, jež EA za Take-Two nabízí, je přitom o 54 % vyšší než reálná tržní hodnota firmy. Take-Two v reakci na toto oznámení označilo nabídku za neadekvátní a obvinilo EA ze snahy přisvojit si úspěch plynoucí z plánovaného vydání akce GTA IV. Zástupci firmy proto upozornili, že o jakémkoliv jednání mezi oběma stranami je možno uvažovat teprve první den po vydání očekávaného hitu. Analytici se i přesto shodují, že akcionáři vábení EA neodolají; Take-Two s bohatým portfoliem značek jako GTA či Bioshock skončí pod křídly Electronic Arts.

MICROSOFT NEZAČAL ROK 2008 DOBŘE. V USA se Xbox 360 v měsíci lednu propadl za konkurenční PS3, důvod k oslavě prý ale v Sony nemají. Podle Microsoftu jde o nevídanou souhru událostí, jež je přímo spojena s nedostatkem konzolí Xbox 360, kterému tamější trh čelí. Jak potvrdily hned několika serverům zdroje přímo z Microsoftu, firmu překvapil zájem o konzoli již v listopadu loňského roku a od druhé poloviny prosince se potýká s nedostatečným zásobováním. To má být v obchodech patrné až do konce února. Do té doby si musí zákazníci v USA vystačit s Arcade verzí konzole, která je jako jediná bez větších problémů k dispozici.

PORUCHOVOST XBOXU 360 DOSAHUJE 16 %. Takové jsou závěry společnosti SquareTrade, specializující se na záruku u elektronických výrobků, jež v minulých měsících testovala více než tisícovku konzolí od Microsoftu. Podle získaných údajů směřuje k opravě zhruba 16,4 % konzolí Xbox 360,

Český koutek

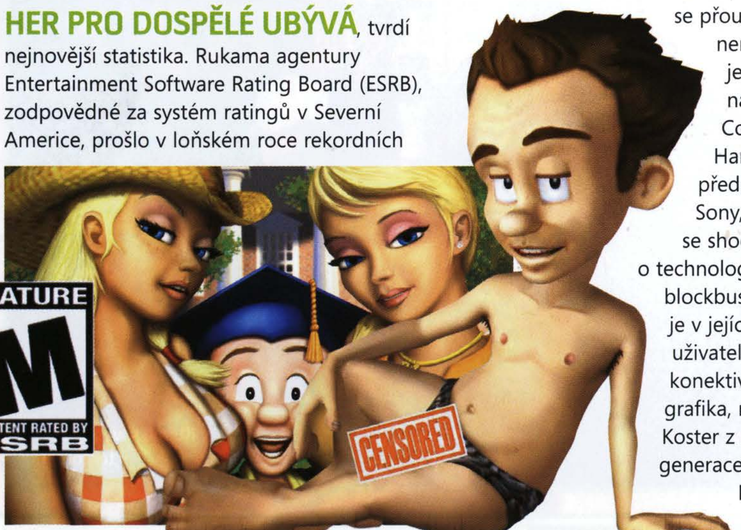
LOST ODYSSEY JAKO SÉRIE?

Nové JRPG Lost Odyssey od studia Mistwalker dělá Microsoftu samou radost. Prodeje stoupají a peněz přibývá, co víc by si mohl Microsoft přát. Jenom v Japonsku se prodalo 100 000 kusů z celkových 250 000, což je při základně 0,58 milionů konzolí velmi dobrý výsledek. Jak už to tak s úspěšnými značkami bývá, chystá se pokračování. Tedy alespoň se o něm spekuluje. V jednom rozhovoru se totiž zástupce Microsoftu pro japonský trh podřekl a nepřímo potvrdil, že série bude.

Konkrétně řekl „počítám s nárůstem popularity série". Někdo sice tvrdí, že šlo pouze o chybný překlad, ale z hlediska strategie firmy je podle nás pokračování téměř jisté.

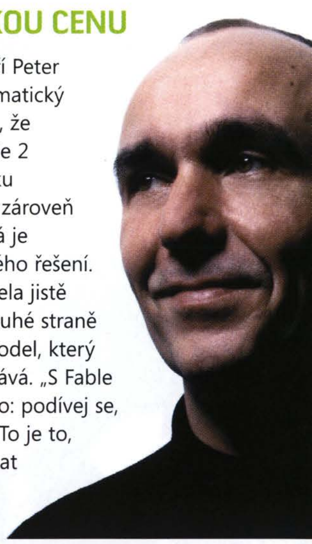
mezi jejichž poruchami zaujímá výsadní postavení s 60% podílem známá porucha „tří červených světel". Pro porovnání, u PS3 a Wii nepřesahuje míra poruchovosti 3 %. Ze zveřejněných údajů dále vyplynulo, že „silná" většina závad postihla konzole se starou základní deskou. Chyby Xbox 360 mají tendenci objevovat se s postupujícím časem a používáním, a to zejména kvůli nedostatečně vyřešenému chlazení konzole. Ve vzorku zkoumaných konzolí však prakticky absentují jiné modely než Premium: v 1 040 kusech se objevilo pouze 27 Elite a 57 Core konzolí.

HER PRO DOSPĚLÉ UBÝVÁ, tvrdí nejnovější statistika. Rukama agentury Entertainment Software Rating Board (ESRB), zodpovědné za systém ratingů v Severní Americe, prošlo v loňském roce rekordních 1 563 titulů, což je meziroční nárůst o 22 %. 74 % z těchto her bylo shledáno vhodnými pro děti mladší 13 let. „Přestože hry s ratingem Mature (hry pro dospělé – pozn. redakce) přitahují největší zájem médií, kategorie E (pro každého staršího 6 let) zůstává i nadále dominantní. Zaznamenala největší meziroční nárůst, když zabírá zhruba 60 % vydaných her. Kategorie Mature potom reprezentuje 6 % celkových ratingů, což je pokles oproti 8 % z roku 2006 a 12 % z roku 2005," dodává Patricia Vance, prezidentka ESRB.



18 MILIONŮ PRODANÝCH KUSŮ. To je nová hranice, kterou se konzoli Xbox 360 podařilo prolomit. Prozradil to hlavní řečník Microsoftu na letošní GDC, John Schappert. Zároveň odmítl komentovat otázku prodejních cílů pro letošní rok. Jisté je, že se Microsoft nehodlá po neúspěchu formátu HD DVD v této oblasti dále angažovat a neuvažuje o výrobě externí Blu-ray mechaniky. Vysvětlení je nasnadě: „HD DVD přehrávač se prodal v poměru zhruba 3 % ke konzolím," vysvětluje Schappert.

NEXT-GEN NENÍ O GRAFICE, shodli se herní představitelé. Zatímco jindy se přou a hádají, na první pohled nerozlousknutelné téma se stalo jednou z nejzajímavějších diskusí na letošní Game Developers Conference. Molyneux, Harrison, Young i Koster, vedoucí představitelé společností Lionhead, Sony, Electronic Arts a Areae, se shodli, že nová generace není o technologii, ani o vydávání sezónních blockbusterů. Přidanou hodnotou je v jejích očích práce s komunitou, uživateli generovaný obsah nebo konektivita a online hraní. „Není to grafika, není to procesor," říká Raph Koster z Arae. „Novou hrou této generace jsou achievementy na Xbox Live nebo Miis z konzole Wii."



KONZOLE ZA NÍZKOU CENU JSOU DŮLEŽITÉ, věří Peter Molyneux. Přestože charismatický vývojář a vizionář přiznává, že by při přípravách RPG Fable 2 ocenil přítomnost harddisku v každé konzoli Xbox 360, zároveň si uvědomuje, jak nezbytná je existence cenově dostupného řešení. „Kdybych měl možnost, zcela jistě bych zvolil harddisk. Na druhé straně je ale třeba podporovat model, který je významně levnější," dodává. „S Fable 2 se snažíme spojit pravidlo: podívej se, každý může hrát naši hru. To je to, co chci. Proto je podporovat levný hardware jednoduše důležité."

VE ZKRATCE:

- **Microsoft plánuje výraznější investice do vývoje vlastních her pro XBLA. Není to jediná aktivita na podporu XBLA, kterou na veletrhu GDC oznámil: více v samostatné reportáži.**
- **John Riccitiello není spokojen: nemůže za to pokles v kolonce zisků vydavatelské společnosti Electronic Arts, ale herní recenzenti. Za rok, kdy EA podléhají jeho vedení, kleslo průměrné hodnocení her od kanadského vydavatele o 5 procentních bodů z původních 77 na současných 72 %.**
- **Poměrně překvapivě, bez předchozích spekulací, oznámil Phil Harrison odchod z japonské Sony. Harrison nedávno vyjádřil frustraci nad přístupem Sony Japan, jež zcela ignorovala oblast casual games – tu, v níž konkurenční Nintendo nyní slaví prokazatelný úspěch.**
- **Nintendo se po vzoru konkurenčního Microsoftu rozhodlo zpoplatnit online hraní na své konzoli Wii. Prozatím ale není jasné, zda Nintendo plánuje vybírat poplatky u všech, nebo pouze u vybraných her budoucnosti.**
- **Po ukončení podpory HD DVD společností Toshiba oznámil Microsoft okamžité zastavení podpory formátu a v návaznosti na to snížil cenu externích přehrávačů pro Xbox 360 na 49 dolarů.**

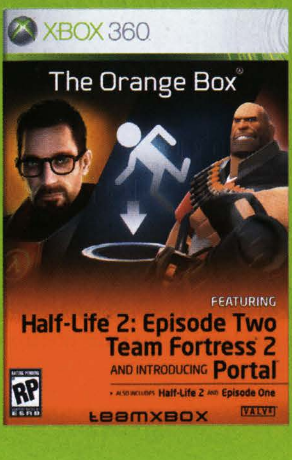
OFICIÁLNĚ: XBOX 360 ZA 5 990 KČ!

To, o čem se špitalo v kuloárech, se stává oficiálně potvrzenou informací – Xbox 360 výrazně zlevňuje! Tímto krokem se Xbox 360 stává díky verzi Arcade s paměťovou kartou, bezdrátovým ovladačem a pěti arkádovkami finančně nejdostupnější next-gen konzolí na trhu. Oficiální cena je 5 990 Kč.

Doposud nejoblíbenější verze Premium s 20GB harddiskem spadla na 7490 Kč a nejluxusnější model Elite s obřím 120GB harddiskem koupíte za přijatelných 9 990 Kč. Důvod snížení ceny souvisí podle mínění odborníků s přípravou na zvýšené prodeje po vydání GTA IV, jež může být pro mnohé zákazníky důvodem ke koupi nové konzole.

ORANGE BOX NA CUCKY!

Oblíbený balíček her HL2: Orange Box se bude prodávat separátně. Společnost Valve tak chce vyhovět hráčům, kteří mají zájem pouze o jednu hru z celé kompilace. Pro Xbox 360 ještě nejsou potvrzené krabicové verze her, ale online distribuce přes Xbox Live se jistě dočkáme. Prodej by měl být zahájen 9. dubna a k dispozici budeme mít Half-Life 2: Episode Two (cca 500 Kč), onlinová řežba Team Fortress 2 (cca 500 Kč) a nakonec také logická záležitost Portal (cca 350 Kč).



NEJPRODÁVANĚJŠÍ HRY VE VELKÉ BRITÁNII (ZAČÁTEK BŘEZNA)

1. **LOST: THE VIDEO GAME**
2. **FRONTLINES: FUEL OF WAR**
3. **CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE**
4. **LOST ODYSSEY**
5. **FIFA STREET 3**
6. **PRO EVOLUTION SOCCER 2008**
7. **DEVIL MAY CRY 4**
8. **FIFA 08**
9. **TUROK**
10. **BURNOUT: PARADISE**

ODHALENÍ

NOVĚ OHLÁŠENÉ HRY POD MIKROSKOPEM

NOVINKY

LEISURE SUIT LARRY BOX OFFICE BUST

Malému velkému muži, který dokázal svést každou ženu, se do penze stále nechce

ve zkratce
Leisure Suit Larry Box Office Bust bude trojrozměrnou adventurou z pohledu třetí osoby, ve které hráč odhalí špiona, pozná mraky děvčat a k tomu snad i natočí filmový trhák.

Co mají společného váleční červíci z akční série Worms a Leisure Suit Larry Box Office Bust? Zdánlivě dva rozdílné tituly spadají pod patronát jednoho vývojářského studia. Pracovníci z Team 17 nepopiratelně srší humorem. Můžeme tedy očekávat nějaké vtipné vsuvky, které nám červíky připomenou? Uvidíme na podzim.

Kterou si vyhlédnete tentokrát?

VYDAVATEL: SIERRA ENTERTAINMENT **VÝROBCE:** TEAM 17 **POČET HRÁČŮ:** 1 **XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO

DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 2008

LIDÉ (S)PROSTÍ – Larry, známý svůdník žen a hráčů, se vrací! Pod pokličkou se skoro půl roku před plánovaným vydáním hromadí slušné množství informací. Tou nejzásadnější bude zřejmě definitivní odtrhnutí od žánru ortodoxních adventur. Příběh postaví hráče do role mladíčka, který se rozhodl jít na letní brigádu.

Kde jinde by nalezl nepřeberné množství silikony ověnčených slečen než v samotném Hollywoodu. Shodou okolností má v městě zaslíbeném filmům slavného strýčka, jehož veškeré celoživotní úspory padly na vybudování velikého studia. Bohužel konkurence je všechno, jenom ne přátelská. V okolí pobíhá najatý špion, který má za úkol vyhrabat všechnu špínu na povrch (strýček Larry Laffer si na studio vydělal prodejem vakuových pump, což zřejmě není nic k chlubení). Posláním hráčovy brigády proto nebude umývání oken nebo čištění bot celebritám, nýbrž odhalení zákeřného zvěda.

Leisure Suit Larry Box Office Bust představuje third person adventuru s neomezenými možnostmi. Jak sami autoři tvrdí, hráč bude moci buďto plnit úkoly dle svého uvážení, anebo si zkrátka dělat, co se mu zlíbí. Slova jsou to velice odvážná, proto soudíme, že pod pojmem „dělat si, co se mi zlíbí" si máme představit relativně volný pohyb po lokacích.

Larry Lovage se každopádně nebude ani minutu nudit, protože kromě plnění běžných misí se mu naskytne příležitost přičichnout i k řemeslu režiséra. Po stopách slavného Spielberga totiž půjde v jedné z odtajněných miniher, kde si v ateliéru vyzkouší regulérní natáčení filmových úryvků. Na podobných hříčkách bude zjevně stavět celá hra. Virtuální Casanova rovněž dokáže, že umí střílet, závodit, logicky přemýšlet a zvládat další činnosti.

Ženy, dívky a slečny samozřejmě nebudou chybět, jak se na sérii Leisure Suit Larry sluší a patří, přestože s původními díly bude mít novinka společného pramálo. Nehledě na brigádnické povinnosti má Larry Lovage jakožto nažhavený student především nahánět něžnější pohlaví. Přednosti kreslených dam podtrhne i profesionální dabing v podání krasavic Carmen Electry či Shannon Elizabeth. O mužské hlasy se postará například Jay Mohr nebo Artie Lange.

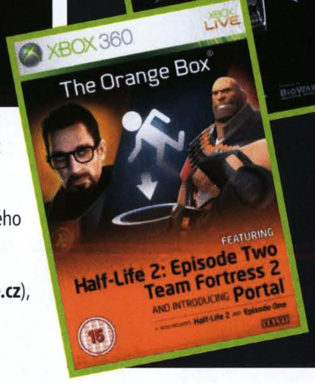
> "Na studio si zámožný strýček vydělal prodejem vakuových pump na mužské pohlavní orgány"

Leisure Suit Larry Box Office Bust má být nejvtipnějším dílem z celé série. Nebylo by správné dělat předčasné závěry, ale podobná prohlášení padají s každou novou hrou a mají stejnou vypovídací hodnotu jako předvolební sliby politiků. Larry Lovage jistou šanci má, ovšem jeho populární předchůdci nastavili laťku někam na úroveň mrakodrapu, zatímco modernizující pokusy zůstaly ve výšce hliněné chýše.

Tomáš Vrána

Strýček Larryho Lovage je oním legendárním, pravým a nefalšovaným Larrym z dřívějších dílů.

NEJLEPŠÍ PRODUKTY COMPUTER PRESSU!



Vydavatelství Computer Press, které kromě herní oblasti každý měsíc informuje stovky tisíc čtenářů o dění v IT, mobilních technologiích, osobních financích nebo například digitální fotografii, v minulém měsíci udělovalo výroční ceny pro nejlepší produkty roku 2007. Vzhledem k širokému portfoliu společnosti se ocenění dočkaly produkty a korporace různého zaměření, od Škody Auto, přes ING Konto až po pro nás nejzajímavější kategorii her.

Ocenění bylo společné pro Oficiální Xbox 360 magazín a herní server Doupě (**www.doupe.cz**), přesto hned dvě ze tří her na Xboxu 360 najdete (a kdoví jestli i Geralt brzy nezamíří na konzole). Jaké jsou tedy podle nejlepší produkty roku 2007 v herní oblasti?

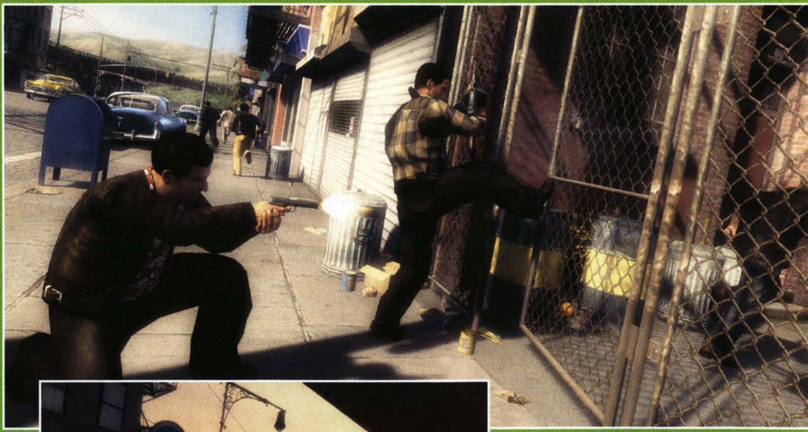
Mass Effect
za obrovský nelineární svět plný intergalaktických překvapení

Zaklínač
za perfektní proměnu legendárního knižního světa v počítačovou hru

Half-Life 2: Orange Box
za zajímavý obchodní model pěti her za cenu jedné

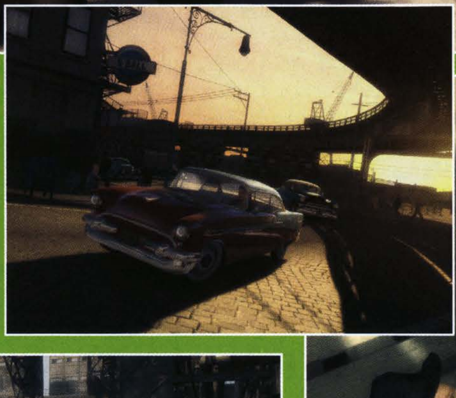
NA POSLEDNÍ CHVÍLI

MAFIA 2



Jen pár hodin před uzávěrkou dorazily do redakce zbrusu nové screenshoty z očekávaného pokračování Mafie. A nutno dodat, že po stránce kvality rozhodně nejde o chabé výkřiky do tmy – s překvapující uvěřitelností zachycují zaprášené ulice města Empire City, inspirovaného New Yorkem. Hráč se zhostí role Vita, osoby zapletené do dění okolo mafiánské rodiny Dona Luca. Pera pro psaní příběhu se přitom opět ujal Dan Vávra, jehož scénář mimo jiné počítá se špičkovým českým dabingem a opravdu tvrdou akcí. Prezident společnosti 2K Games, Christoph Hartman, neskrýval své nadšení z odvedené práce: „Takzvaný „Wow" faktor v Mafii 2 je díky skvělé vizuální kvalitě a akci opravdu působivý. Vše, co uvidíte, odpovídá tomu, co byste čekali v hollywoodských filmech."

David Marák



KNIHA PŘÁNÍ

Dead Rising 2

Sice to zatím není oficiální, ale hodně bychom se divili, pokud by Capcom nepřipravoval druhý díl Dead Rising. Jak bychom spolu s fanoušky vylepšili sequel hororové zombie akce, uvádíme v následujících odstavcích.

1 LÉPE VYŘEŠENÝ SYSTÉM UKLÁDÁNÍ

Naprosto jasný aspirant na kompletní předělávku, protože rozporuplný ukládací systém patřil k nejhůře provedeným funkcím Dead Rising. Přece jen samojediný ukládací slot na celou hru a velmi střídmé save pointy rozhodně nepřispěly k mentální pohodě při hraní. Proto jasnou inovací musí být hustší rozmístění checkpointů a ruku v ruce s tím také více ukládacích slotů, aby šel lépe napravit pokažený postup, pokud si uložíte hru v nesprávném okamžiku. Ještě totiž máme v živé paměti, jak jsme si uložili hru a potom jsme nestihli doběhnout k dalšímu úkolu včas. Jediný lék pak znamenal zbytečný restart celé hry od úplného začátku.

2 VÍCE ROZMANITÝCH LOKACÍ

Dobře, v obchodním centru jsme již nakoupili až po limit kreditní karty, kam se ale vrtnout dále? Máte sice pravdu, že co se týká všemožného zboží a předmětů na mlácení zombíků, je nákupní centrum výbornou volbou, ale příští Dead Rising musí být zkrátka jiný. Napadá nás zaoceánská loď na širém moři. Byl by to perfektně uzavřený svět bez možnosti úniku. Nabídl by jak otevřenou palubu, tak i klaustrofobické podpalubí s kajutami, strojovnou a restauracemi. Uvidíme, jestli bude nakonec naše proroctví realizováno.

3 VÍCE VĚCÍ KE STAŽENÍ

Vezměte si jen tu motivaci k nákupu například nových zbraní a oblečení s pozitivním účinkem na životní energii, nebo kdybyste narazili v průběhu putování na zamčenou skříňku. A jediný způsob jejího odemčení by byl nákup klíče z Xbox Live Marketplace. Možná to berete jako rouhání obrácené proti majitelům konzole, ale pokud by se za tímto systémem skrýval opravdu lákavý stažitelný obsah, neměli bychom proti němu výhrady. Stejně tak by se daly zástupy nemrtvých parádně využít pro rozličné minihry, které by ani nemusely mít souvislost s hlavní kampaní.

AUTOR: MICHAL JONÁŠ

Další nápady:

Čitelnější text

Dead Rising patřil k nejvíce kritizovaným titulům kvůli titěrnému a špatně čitelnému písmu, zejména při použití obyčejných CRT televizí. Pokud jste nepřečetli důležité zadání, lehce jste ztratili návaznost na další úkol a nevěděli jste, co vlastně máte dělat. Implementace základních ergonomických prvků by měla být alfou a omegou druhého dílu.

Nechceme pochybné vsuvky

Prakticky na začátku celé hry, ještě před vstupem do nákupní galerie, hlavního hrdinu obtěžoval terénní vůz s bandou výrostků. Navíc jste museli doprovodit do bezpečí vyděšenou ženštinu, která vám situaci ještě ztížila. Tato situace jednak nebyla ani zábavná a navíc připadala části hráčů i zbytečně obtížná. Fandové z diskuzí proto volají po odstranění podobných méně povedených eskapád, které hratelnost stejně nikam neposunuly.

Více akrobacie a focení

Využití fotoaparátu se přímo nabízí do soutěží a online galerií nejlepších fotek. Navíc si dovedeme představit ještě lepší úkoly v hlavní kampani, které by učinily focení zábavnější kratochvílí. Podobně se nebráníme ani humorným minihrám, spočívajícím např. v rozřezání zombíků na určité množství plátkového sýra, opět citlivě vsazených do kampaně, ale také do soutěžního zápolení hráčů z celého světa mimo hlavní část hry.

4 LEPŠÍ CHOVÁNÍ POSTAV

Přeživší lidská rasa se v Dead Rising chovala dosti podivně, hlavnímu hrdinovi moc nepomáhala a byla spíše na obtíž. Přitom by hrstka přeživších spoluobčanů mohla fungovat jako pomocníci, kteří by se k vám připojili vždy v jednom úseku cesty a pomohli dosáhnout bezpečného místa. A pokud byste svůj doprovod dovedli v pořádku do bezpečí, nějaký zajímavý bonus by taky nebyl vůbec špatný.

5 VYBALANCOVANÉ ZBRANĚ

Motorová pila je sice na nemrtvé a hnijící maso asi nejlepší kráječ, v Dead Rising však bylo i mnoho dalších věcí, které sice šly použít jako zbraně, ale takřka s nulovým účinkem. Do dvojky by to chtělo možná méně použitelných předmětů, ale zato fungujících jako plnohodnotné a efektivní součásti arzenálu. Výborným prvkem by byla možnost skládání výzbroje z nalezených ingrediencí. Například zapalovač dohromady s rourou a lakem na vlasy by vytvořily primitivní, ale funkční plamenomet. Samozřejmě silnější zbraně by vyžadovaly předměty, které by nešlo tak jednoduše sehnat.

V příštím čísle:

ASSASSIN'S CREED 2

Druhý díl zabijácké akce je naprosto jasnou záležitostí, proto mu věnujeme příští dějství této pravidelné rubriky. Pokud máte zajímavý nápad, jak vylepšit druhý díl uvažované trilogie, klidně nám napište na *oxm@cpress.cz* a do zprávy uveďte předmět *„Kniha přání"*. Nejzajímavější rozumné (!) nápady přetiskneme.

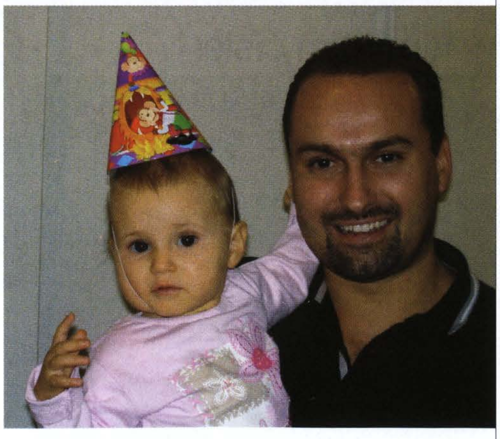
KOMUNITA

ROZHOVOR S HLAVNÍM ADMINEM FIFA LIGY

AUTOR: Erik Omar

Vítejte!

Po měsíci jsme zpět s naší/vaší komunitou, tentokrát ale také s jednou malou změnou. Tou změnou je moje maličkost – ale nebojte se, budu se snažit udržet nastolenou laťku kvality. Teď už k tomu, co nás čeká. Spolu s Matějem jsme připravili versus článek, kde se proti sobě se svými argumenty postavili Jeesy a Smejcil. Boj to byl v celku zajímavý, takže je na co se těšit. Zábava ale ještě nekončí! Dále tu pro vás máme tři rozhovory, které vás seznámí s prestižní českou FIFA ligou. Představí se vám hlavní admin ligy Dandy i oba vedoucí hráči. Jak vidíte, je toho opravdu dost, takže se směle pusťte do čtení.



GAMERTAG: DANDY1974
GAMERSCORE: 1 500
VĚK: 33
SÍDLO KONZOLE: PRAHA
POZNÁVACÍ ZNAK: SPORTOVNÍ MANIAK, CO DĚLÁ ONLINELIGY FIFA A NHL OD ROKU 1999.

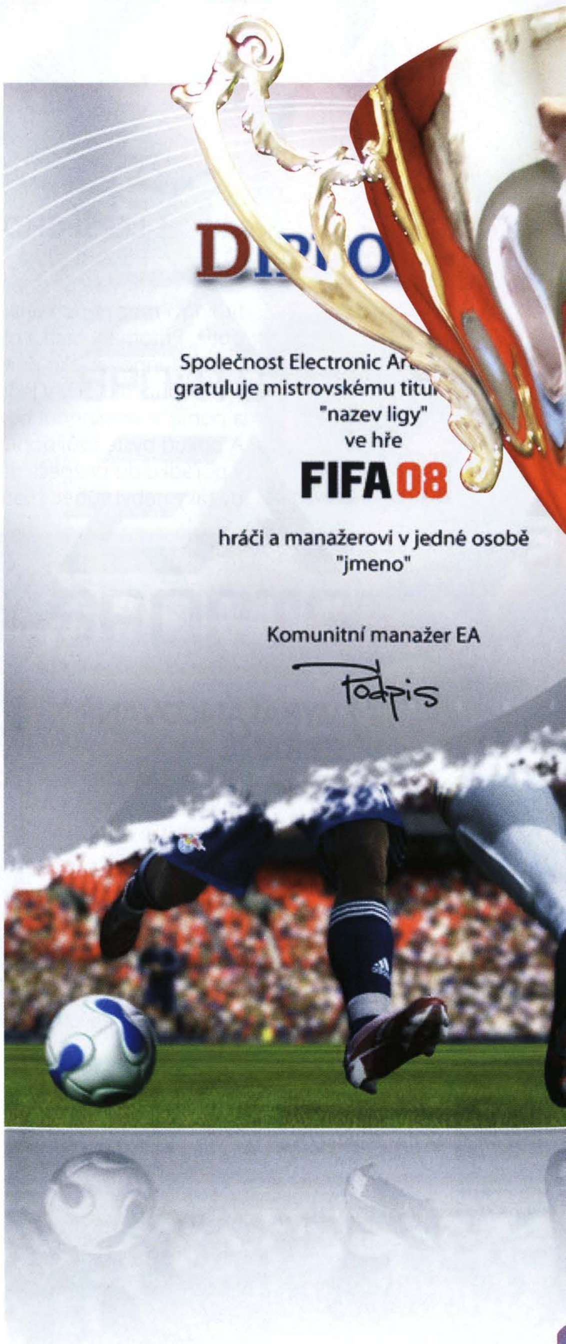
FIFA LIGA

Novinkou na internetovém poli je organizovaná a prestižní FIFA liga pro platformu Xbox 360. Momentálně probíhající turnaj slaví velký úspěch a chystají se další. Proto si dnes představíme hráče, kteří za ligou stojí, a ty, kdo jsou v čele jejího žebříčku. Také se dozvíte, kde začít hrát a co je možné vyhrát, a věřte, že je toho mnoho...

Právě máme za sebou druhý turnaj ve FIFĚ 2008. Jak probíhal jeho předchůdce, jaký měl ohlas a vůbec jaký jsi měl z „1. ročníku" pocit?
Jelikož se staráme o hodně lig, a to jak na platformu PC, tak Xbox 360, jsem se první, spíše nulté sezóny hodně bál. Přihlášení hráči však předčili moje očekávání, ani ne tak počtem registrovaných :-)), ale herním nasazením a užíváním si samotné hry.

Mnoho hráčů možná neví, kde se registrovat nebo které Xbox 360 ligy probíhají, takže mohl bys tyto hráče zasvětit?
U hráčů Xbox 360 je to obecně složitější. Jelikož liga je věc organizovaná, musíte mít i přístup na internet přes PC. To samozřejmě někteří hráči a zájemci nemají, což se musí v ligových systémech složitě obcházet. Náš server OnlineGames.cz se zaměřuje čistě na sportovní hry od EA, probíhají tedy ligy v hlavních peckách této firmy, a to v NHL a FIFĚ. Hlavní informace o tom, jak se zapojit, hráči naleznou v sekci xbox (http://xbox.onlinegames.cz) a nově také na serveru Xboxweb.cz, který se stal mediálním partnerem pro všechny podobné akce. Jinak partnery stále hledáme, jelikož hráčů není nikdy dost a cen také ne :-))

Mohl bys hráče nějak motivovat – například jaké jsou ceny?
Tak nejlepší motivací je samotná liga a poměření s dalšími hráči scény. Novinkou je boj o titul „Mistr EA Czech Republic ve hře FIFA 08 na Xboxu 360". Věcné ceny se na našem serveru rozdávají celkem hojně, sekce Xbox bohužel zatím nedosahuje nějak závratných počtů hráčů, a tak jsou samozřejmě dotace nižší než na PC, kde se mimo jiné hrálo o Xbox 360 Arcade. Ale i tak si hráči Xbox lig přijdou na své. Pro soutěž je připraven velký putovní pohár, na který je vyryto jméno toho nejlepšího, dále ocenění od samotné EA v podání krásného diplomu a od partnerů serverů se také jistě najde nějaká zajímavá věc. Například do chystané Gambrinus ligy to bude dres dle vlastního výběru z naší domácí scény!



KOMUNITA

ROZHOVOR S VEDOUCÍMI HRÁČI FIFA LIGY

Momentálně se držíš v čele tabulky a kupodivu nemáš ani jeden prohraný zápas, jaký je tvůj recept na takovou bilanci?
Recept je mít super tým, samozřejmě i štěstí, bez kterého by to nešlo! A možná taky trochu umím hrát! Když dáš tyhle věci dohromady, vyjde to, že jsem první a bez prohry. :D

Ale i tak jsi na tom bodově stejně jako tvůj protivník Roker24 CZ. Bojíš se ho? Jaké byly zápasy proti němu? Jaký je pocit z těžce vyhraného zápasu?
Bát se někoho by nebylo správné! Teď už nemám stejně jako on, mám asi o 10 bodů víc. :) Zápasy s Rokerem neměly chybu! Musel jsem ubránit jeho výbornou zálohu, což se podařilo, a nakonec jsem vyhrál oba zápasy! Pocity jsou super. Kdo nezažil, neví, o čem mluvím!

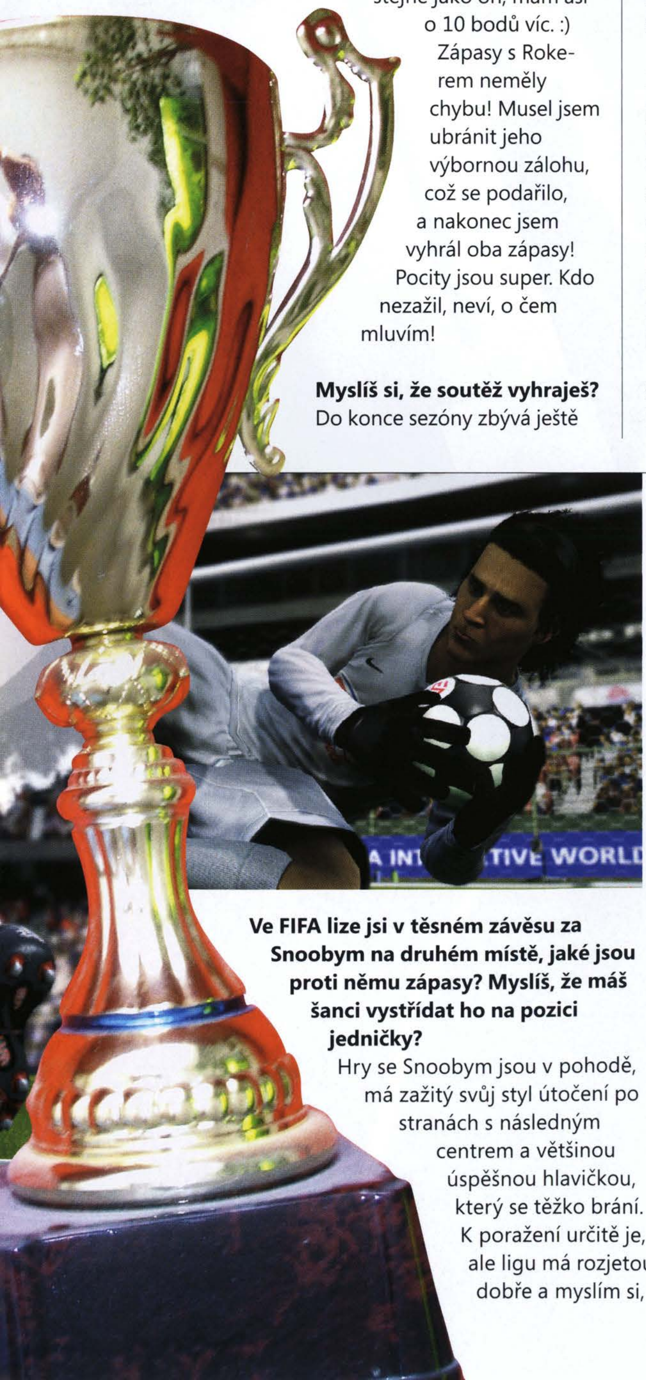
Myslíš si, že soutěž vyhraješ?
Do konce sezóny zbývá ještě 16 zápasů, takže hovořit o tom, že ji vyhraji, by bylo hodně troufalé!

Co je podle tebe na FIFĚ dobré, myslím jako na hře?
Já byl vždycky hráčem Pro Evolution Soccer, ale FIFA 08 přinesla super hratelnost. Je to prostě o fotbale, o parádičkách, fintách, rychlých přihrávkách a i štěstí! Podle mě se EA vydali správným směrem. Navíc plynulost online se oproti offline skoro vůbec neliší, teda pokud nenarazíš na nějakého Amíka, co si u toho stahuje do kompu písničky. Baví mě na tom, že si u bombastického fotbálku můžu pokecat s protivníkem a mít radost z pěkných gólů, které ve FIFĚ 08 opravdu padají!

Poslední otázka: Co bys vzkázal novým potencionálním hráčům FIFA ligy, jak bys je nalákal?
Určitě mezi sebou rádi přivítáme nové zájemce a fanoušky skvělého fotbalu! Navíc herní portál www.onlinegames.cz shání pro vítěze fakt super ceny, takže je o co hrát! V neposlední řadě se pro hráče na herní konzole Xbox 360 čas od času pořádá dvoudenní setkaní s hraním na plátně, popíjením, rautem a podobně!

Super, díky za tvůj čas!
Nemáš zač, já taky děkuju!

GAMERTAG: SNOOBYDOO CZ
GAMERSCORE: 8566
VĚK: 29
SÍDLO KONZOLE: LIBEREC
POZNÁVACÍ ZNAK: KDO MĚ ZNÁ, POZNÁ MĚ, I KDYŽ BUDE VE VEDLEJŠÍ MÍSTNOSTI.



Ve FIFA lize jsi v těsném závěsu za Snoobym na druhém místě, jaké jsou proti němu zápasy? Myslíš, že máš šanci vystřídat ho na pozici jedničky?
Hry se Snoobym jsou v pohodě, má zažitý svůj styl útočení po stranách s následným centrem a většinou úspěšnou hlavičkou, který se těžko brání. K poražení určitě je, ale ligu má rozjetou dobře a myslím si, že ho těžko někdo ohrozí na první pozici. Střídat ho v čele tabulky v úmyslu nemám a výhru nad ním si šetřím spíše do play off. :-)

Jak vidíš své šance? Vyskytuje se v tabulce další silný soupeř, ze kterého máš řádný respekt?
Play-off je vždy o něčem jiném než základní část, což mám již za těch mnoho roků vyzkoušené z NHL. Abych pravdu řekl, neumím si poradit s Bouncesem. Zřejmě hraje stylem, který na mě platí, a já proti tomu neumím najít zbraň. Z něj bych měl v play-off asi jako z jediného respekt.

Poslední a stejná otázka jako na Snoobyho, co bys vzkázal potenciálním hráčům FIFA ligy?
Já sám jsem FIFU vždy po odehrání pár zápasů odložil stranou, ale letošní Xbox 360 verze ty ostatní výrazně převyšuje a poprvé je lepší než konkurenční Pro Evolution Soccer i co se hratelnosti týká. Pokud tedy někdo chce koupit nejlepší fotbal, letos poprvé by měl sáhnout po FIFĚ 08.

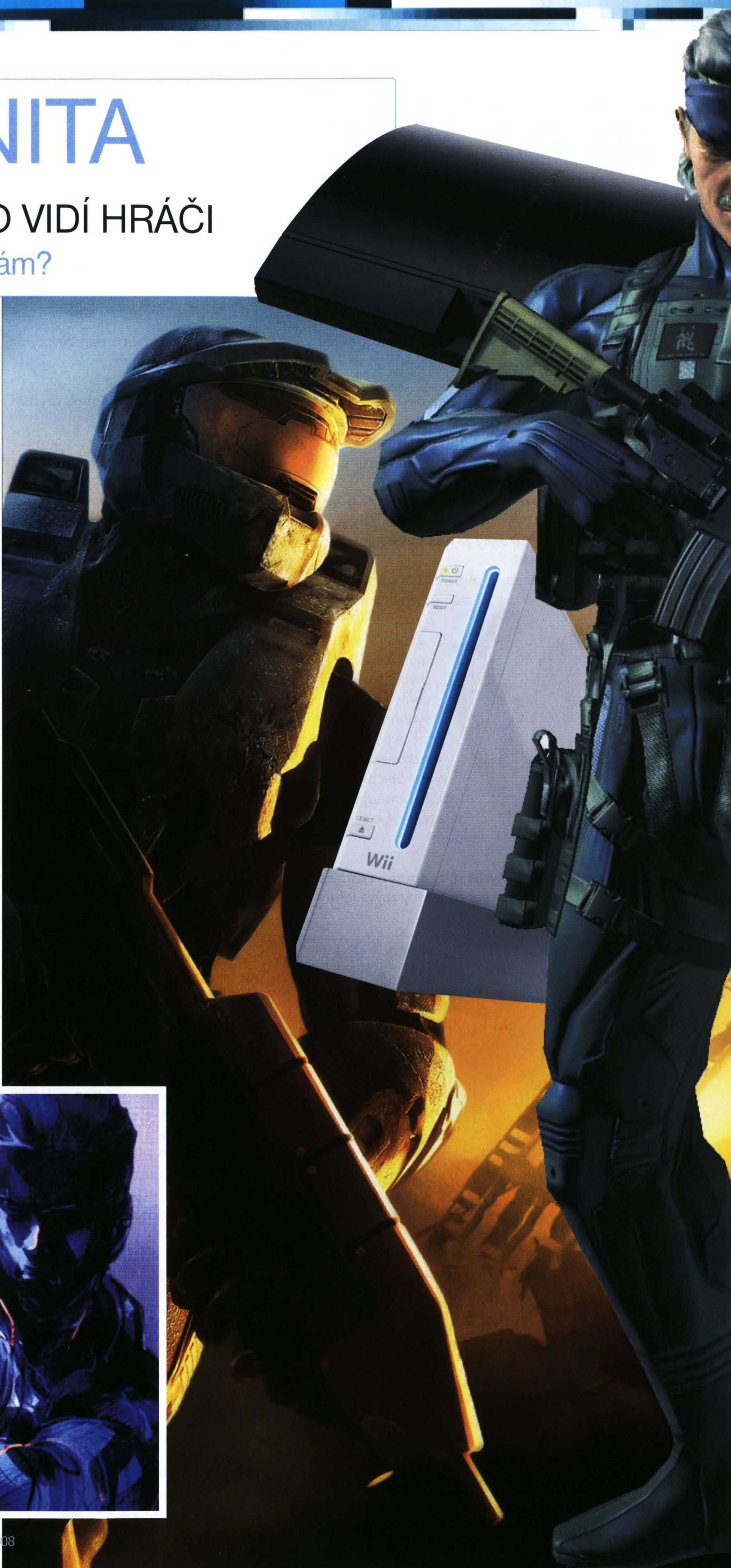
Díky za tvůj čas!
Tobě taky díkes a hodně zábavy všem u hraní FIFY i jiných her na Xboxu 360!

GAMERTAG: ROKER24 CZ
GAMERSCORE: 1983
VĚK: VČERA 29
SÍDLO KONZOLE: FRÝDLANT (KOUSEK OD LIBERCE :-))
POZNÁVACÍ ZNAK: HRÁČ VŠECH EXISTUJÍCÍCH SPORTOVNÍCH HER

KOMUNITA

DUEL... ANEB JAK TO VIDÍ HRÁČI

Škodí multiplatformovost hrám?



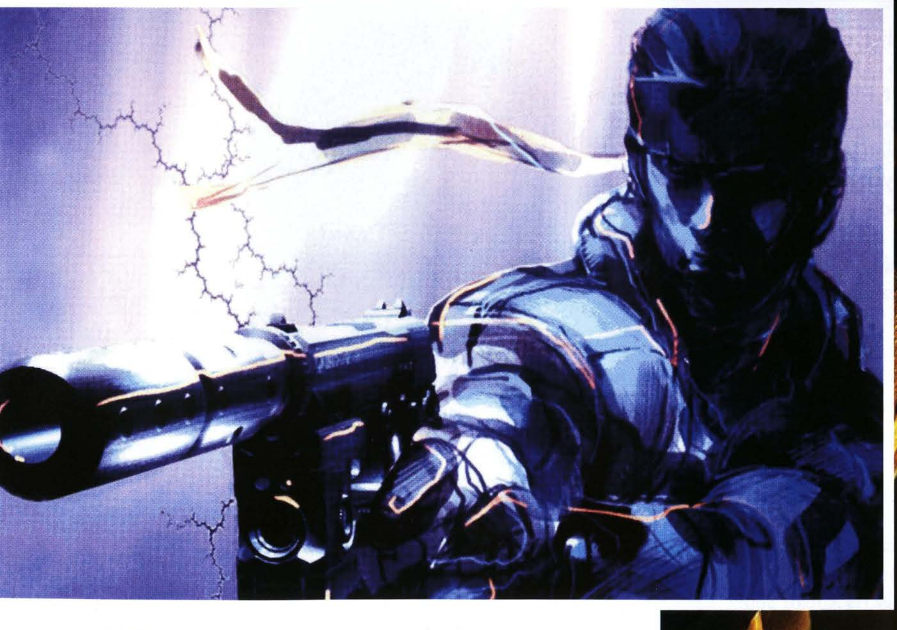
MULTIPLATFORMOVOST HER mně osobně vůbec nevadí. Nezáleží totiž na tom, jestli hra vyjde právě na několik různých herních mašinek, ale na samotném úsilí vývojářů. Již několikrát jsme se mohli přesvědčit a přesvědčujeme se i nadále, že často je práce odfláknutá jenom proto, že si vedení toho a tamtoho studia přálo hru vydat na co nejvíce platforem – což je logicky otázka peněz. Mezi hmatatelné a aktuální důkazy patří bezesporu oznámení společnosti THQ, která s pokračováním závodní série Juiced nepočítá.

A proč? Jako důvod uvedla vesměs pochmurné recenze široké škály redaktorů, kteří hru spíše odsouvali někam mezi bizony a mufloní trus. Háček byl totiž v tom, že hra byla vyvíjena na šest platforem současně. Tvůrci se tak nemohli řádně soustředit a na finální práci to zkrátka bylo znát.

Obraťme však na druhou stranu límce, který není vůbec pošpiněný, ale hezky poupravený po nedávném žehlení. O „multiplatformové nezávadnosti" širokou herní scénu přesvědčili šikovní tvůrci z týmu Epic Games. Ti v roce 2006 vyrukovali s nádherným akčním počinem Gears of War, který se ihned po svém vydání stal doslova modlou pro všechny majitele Xboxu 360. Hra se nakonec po více jak ročním vývoji dostala také na osobní počítače a výsledná práce stála opět za to, což konec konců dokazuje i průměrové vyhodnocení všech recenzí.

Další skvělou výhodou multiplatformových her je časté doplnění přídavkem: zatímco se na počítači prostřílím celkem deseti misemi, na Xboxu 360 jich bude o několik víc a ještě s několika exkluzivními zbraněmi, s několika vylepšeními a tak podobně. Zejména v poslední době mají tenhle způsob obohacování vývojáři rádi. Každopádně bychom měli všichni tvůrcům žehnat za to, že svoji hru vyvíjí minimálně na několik nejatraktivnějších videoherních strojů. Proč? Dokážete si představit, kdybyste měli v obýváku mezi muškáty a zelenavým kapradím kromě Xboxu 360 také Playstation 3, Nintendo Wii, Nintendo DS, Playstation 2, Mac a další skládačky? Asi jen stěží. Buďme tedy rádi za několik verzí naší oblíbené hry, protože jinak bychom museli být až příliš bohatí, anebo v extrémním případě mít v několika světových firmách dobré známé, kteří pravidelně prochází bránou s velkou kabelí na zádech.

SejnaCZ



MĚLO BY BÝT VÍCE EXKLUZIVNÍCH TITULŮ? Pokud chceme hrát kvalitnější hry, tak ano. Každá platforma má mít své hry a pak už záleží jen na hráčích, jakou si zvolí. Je to také dobrý marketingový tah. Plno lidí si koupilo Xbox 360 jenom kvůli Gears of War nebo Halo 3. To samé u PS3, kde bude třeba Metal Gear Solid 4, Killzone 2. Podle mě jsou exkluzivní tituly propracovanější. Také se může stát, že se kvůli jedné konzoli oddálí vydání hry, jako tomu bylo u GTA IV. EA vytváří multiplatformové hry a je to znát. Slabší grafika, kratší single player a multiplayer má většinou více chyb.

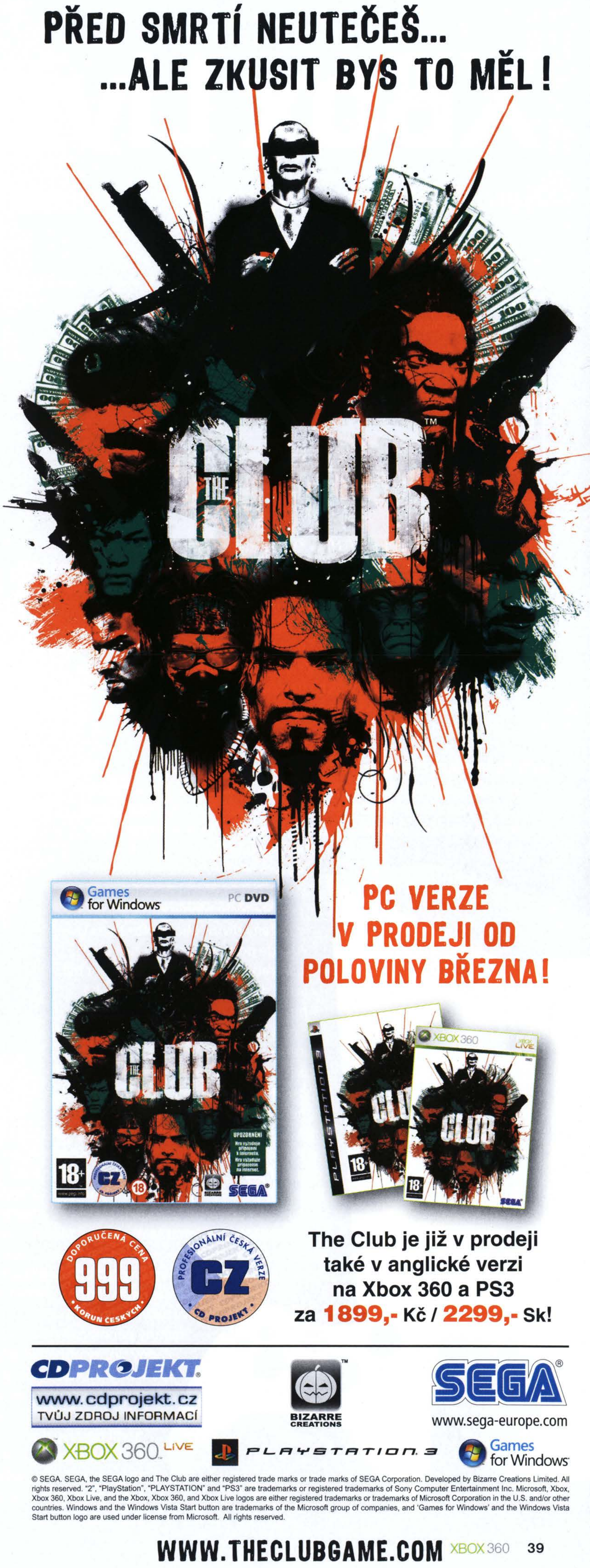
Někdo si řekne, že by bylo lepší, kdyby byly hry na všechny platformy. Já si myslím, že ne. Konzole se předhání, každá se snaží něčím vyniknout a díky tomu vyjde mnohem více her. Xbox se uchytil jen zásluhou Halo. Proč by si ho ze začátku hráči kupovali? Proto jak vypadá? Kvůli názvu? Ne. Měl něco, co ostatní ne. Ve světě her je konkurence velmi důležitá. Gran Turismo bylo asi nejznámější závodní hrou a Xboxu tento typ her chyběl, tak začali pracovat na něčem podobném, ale lepším – na Forze.

Dnes se kvalita her srovnává a ovlivňuje z malé části prodej konzolí. Někdo něco vymyslí a další na to odpoví ještě něčím lepším. Pokud se vytváří exkluzivní hra, tak opravdu do detailů. Nemusí se omezovat, jestli by to zvládla další konzole, zda je dost místa, protože jsou různé kapacity disků atd. Hru vytváří na maximální výkon dané konzole. Vezmeme si např. Crysis. Nebude na některé platformy, jelikož by to zřejmě nezvládly, a snižovat kvůli tomu kvalitu hry? Proč?

I když srovnám dnešní hry s těmi staršími, je vidět, že se celý obor posunul o velký krok dopředu. Originalita dělá konzole. Pokud někomu řeknete, aby vám vyjmenoval hry na PS3, vzpomene si spíše na ty exkluzivní. Mají větší úspěšnost. The Sims určitě patří k nejznámějším a nejhranějším, ale jen na PC. Na konzolích je to podprůměrná hra. Ano, šlo jim jen o peníze. Chci jen naznačit, že určité hry mají být jen na určité platformě. Všechno má své pro a proti. Bylo by fajn, kdyby stačila jedna konzole a člověk nemusel ještě kupovat další, protože je na ni hra, která se mu líbí. Ale byla by ta hra vůbec? Jistě vznikla proto, aby přilákala další hráče. Tvůrci si na ní dali záležet. Multiplatformové hry jsou dobré jen na srovnání konzolí. Byl by Metal Gear Solid tak populární, kdyby nebyl jen na PS? Myslím, že ne.

JeesyCZ

inzerce



XBox Live Arcade

Nerozbíjejte prasátko aneb tyhle automatovky dvoukoruny nebaští

Výtah pojmu „arkáda“ ze slovníku

Minulost: Pasáž nebo průchod tvořený posloupností kleneb nesených pilíři
20. století: Elektronický automat požírající mince kolemjdoucích v maringotkových hernách
Současnost: Převratný fenomén konzole Xbox 360

AUTOR: Michael Stern

HERNÍ SVĚT ZAŽÍVÁ PŘEKOTNÝ VÝVOJ. Když se před dvaceti lety (což je přibližně doba, kdy se Microsoft snažil protlačit svá Windows, zatímco Xbox ještě nebyl ani ve fázi velkého hranatého snu) řeklo arkáda, většina zasvěcených lidí si představila hlučné herny s vydýchaným vzduchem, kde do obrovských automatů tehdejší omladina házela vyškemrané mince a bušila do nich ve snaze zabít o dva nepřátele více než při minulém pokusu. Dnes se pojem arkáda používá především při definici arkádové hratelnosti. Ta odkazuje právě na staré automatovky, v nichž nebylo místo pro příběh a naleštěnou grafiku – hry musely zaujmout nápadem. Je to primitivní a chytlavé? Nalepíme na to nálepku „arkáda“!

FÉNIXOVÉ HRATELNOSTI

S myšlenkou jednoduchých hříček pro příležitostné hráče začal koncem roku 2004 operovat Microsoft, když na první verzi Xboxu uvedl zdarma klasiku Ms. Pac Man. Prakticky nulové náklady na vývoj tvořily protipól obrovské popularitě. Proč z toho nevytěžit víc? Zatímco navazující Xbox 360 směřoval z hlediska použité technologie kupředu, nově založená divize Microsoftu Xbox Live Arcade popadla lopaty a začala se přehrabovat v minulosti. Koncept byl jasně daný již prvotinou v podobě nenasytné žluté koule – vytáhnout z propadliště dějin co nejjednodušší hru, která má i dnes jméno, a předhodit její návykovou hratelnost publiku za směšný poplatek. Stejně tak si Live Arcade bere z herního pravěku distribuční model někdejších shareware titulů. Podobně jako u nich je vyzkoušení arkádovek zdarma, ovšem hráč je omezen pouze několika dostupnými úrovněmi, jednou kampaní, nepočítá se mu gamerscore apod.

Navzdory prvotní retrospektivitě dnes arkádovky rostou, bobtnají a dmou se úspěchem miliónů stažených kusů. Neztratí tím ale něco ze své podstaty? Služba Live Arcade byla původně navržena pro občasné hráče, kteří nemají čas nebo chuť na „velké hry.“ Vytáhnout z virtuální šrajtofle 5 dolarů, stáhnout si během minuty pár megabytů a na pár hodin se zabavit. Žádný složitý příběh, dialogy ani grafika, jen čistá hratelnost. Dnes se situace mění, arkádové tituly velikostí hravě přesahují 100 MB, jejich vývoj již není otázkou týdnů, ale dlouhých měsíců, a pokud nemají herní postavy dokonale vyhlazené hrany, je to důvod k odečítání hodnocení. Vývoj nebezpečně spěje k bodu, kdy arkádovky přerostou v plnohodnotné tituly založené na staré značce. Ačkoliv je

XBLA v datech

2. září 2007
První výprodej. Tituly Zuma, Small Arms, Gauntlet a Dig Dug se po 48 hodin prodávaly za poloviční cenu

18. dubna 2007
Poprvé a ne naposled vyšly dvě arkádovky v jeden den

27. března 2007
Castlevania: Symphony of the Night je první hrou, jež překročila původní limit velikosti 50 MB

27. března 2007
Hra Uno se stala prvním titulem, který si stáhlo přes milion uživatelů

6. března 2007
25 milionů stažených her

1. února 2007
K maximálnímu počtu 200 gamerscore bodů za achievementy v arkádovkách přibývá dalších 50 za stažení volitelného obsahu

XBOX 360
XBOX 360 MAGAZÍN
EXKLUZIVNĚ

taková doba v nedohlednu, bylo by na čase zamyslet se nad směrem vývoje hloubĕji. Jistě, existuje limit omezující velikost arkádových titulů na 150 MB, nicméně ten může padnout stejně snadno jako již předchozí 50MB omezení.

EXISTUJE SPRÁVNÝ KURS?

Na druhou stranu vývojářům na Live Arcade nelze upřít snahu o maximální kompromis mezi původní hratelností starých titulů a současnými nároky publika. Před čtvrt stoletím stačilo k radosti drtit jedno červené tlačítko, dnes jsou hráči rozmazlenější a i primitivní střílečka s raketkou letící zleva doprava musí nabídnout víc. Zde se scéna na Xbox 360 liší od konkurenčních modelů typu Virtual Console na Wii. Nintendo sice také nabízí stažitelné klasiky minulých desetiletí, ovšem činí to v neopracované formě, hráči dostanou takřka původní, nezměněný kód. V tomto ohledu jsou úpravy Microsoftu záslužné – jejich Princ z Persie přeskakuje nové druhy pastí v barevnějším pohádkovém prostředí a takový Rez HD předvádí kubistické vizuální orgie, jež nebyly na původní platformě Dreamcast v roce 2001 možné. Chce to najít pouze magický poměr inovací a respektu vůči klasice. Podaří se takto vyvážit misky vah arkádovým titulům v následujícím roce?

3. listopadu 2004
Narození Live Arcade na původní platformě Xbox

22. listopadu 2005
Spuštěna revidovaná verze Live Arcade na Xbox 360

10. března 2006
XBLA hlásí 3 miliony stažených her, 600 tisíc z toho jsou placené verze

12. července 2006
Zahájen program XBLA Wednesdays – každou středu jedna nová arkádovka

23. srpna 2006
První plná hra zdarma – Texas Hold'em začalo promptně stahovat na 100 lidí za minutu po dobu dvou dní

31. října 2006
Menu arkádovek v dashboardu doznalo výrazných změn

3. ledna 2007
První středa, ve kterou nevyšla žádná arkádovka. Novoroční flám v Microsoftu musel být velkolepý!

30. ledna 2007
Hranice 20 milionů stažených her překročena

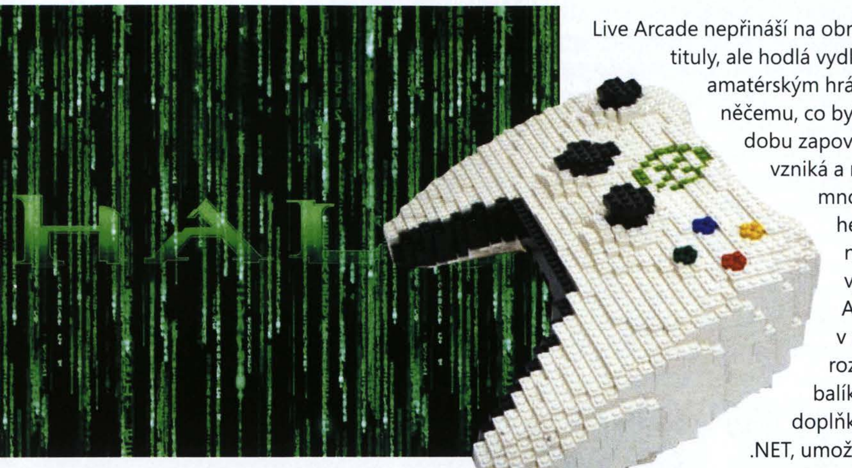
NEJLEPŠÍ XBLA HRY ROKU 2007

Porota: 26 000 hlasujících uživatelů
Místo slavnostního vyhlášení: Game Developers Conference v San Franciscu

Nejlepší hra: Bomberman Live
Nejlepší klasika: Castlevania: Symphony of the Night
Nejlepší originální hra: Pac-Man: Championship Edition
Nejlepší kompetitivní multiplayer: Bomberman Live
Nejlepší kooperativní multiplayer: Teenage Ninja Mutant Turtles
Nejprodávanější hra: Teenage Mutant Ninja Turtles
Nejhranější hra: Worms
Nejlépe hodnocená hra: Castlevania: Symphony of the Night
Nejlepší hra podle týmu XBLA: Pac-Man: Championship Edition

Xbox Live Community Games

splňte si herní sen a stvořte arkádovku



Live Arcade nepřináší na obrazovky pouze komerční tituly, ale hodlá vydláždit cestu rovněž amatérským hrám stvořeným fanoušky – něčemu, co bylo konzolím dlouhou dobu zapovězeno. Na internetu vzniká a následně se šíří obrovské množství flashových i jiných her, což je pro neprofesionální vývojáře obrovská výhoda platformy PC. Ačkoliv Microsoft již v minulosti vypustil rozhraní XNA (kompletní balík nástrojů a editačních doplňků založených na jazyce .NET, umožňující tvorbu her takřka každému), vývojáři z řad lidu dosud nijak nemohli své výtvory šířit mezi publikum.

Zlom nastává letos. Na únorové Game Developers Conference v San Franciscu Microsoft oznámil vypuštění prvních sedmi fandovských her na Live Arcade, kde byly ke stažení do 24. února a podrobily se testovacímu provozu do 4. března. Pokud firma vyhodnotí experiment jako úspěšný, mohou se hráči koncem roku těšit na spuštění nové služby Xbox Live Community Games. V lůně arkádovek roste další milník konzolového hráčství a je jen otázkou, jak se jej Microsoft zhostí. Bude důsledně kontrolovat kvalitu vydávaných titulů? Nebo nechá komunitě volné ruce v tvorbě? Obě alternativy mají svá pozitiva i rizika, nezbývá než si počkat na výsledek.

Xbox Originals – dospělá klasika za babku

Díky rostoucí datové propustnosti sítí nestoupá pouze objemnost klasických arkádovek, ale hráči si mohou od 4. prosince 2007 na své harddisky stáhnout rovnou celé tituly z původní konzole Xbox. Bohužel toto zatím stále neplatí pro české hráče, kteří nezávisle na fiktivní zemi svého účtu (Česká republika není oficiálně v nabídce) nemohou hry stahovat. V zahraničí nicméně můžete svých 1 200 MS bodů vyměnit za hity jako Halo, Fable, Psychonauts, Crimson Skies, Crash Bandicoot, Fusion Frenzy nebo Fahrenheit (alias Indigo Prophecy).

Originals jsou zatím v plenkách, původní koncept vydávat každý týden nový titul nevyšel, takže od spuštění služby v nabídce přibyly pouze kousky Ninja Gaiden Black, Sid Meier's Pirates a střílečka BLACK. Nepotvrzené zdroje však hlásí strhující nabídku v průběhu roku. Které tituly z ní vybíráme?

Armed & Dangerous
The Elder Scrolls III: Morrowind
Grand Theft Auto III
Grand Theft Auto: San Andreas
Grand Theft Auto: Vice City
Halo 2
Jade Empire
Star Wars: Knights of the Old Republic
Star Wars: Knights of the Old Republic II: Sith Lords
Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse

Options aneb jak to funguje?

Předpokladem pro plné ponoření se do světa arkádovek je pevné připojení Xbox 360 k online službě Xbox Live (návod naleznete na straně 88). Lze sice využít předinstalovaných her na harddisku v balení konzole Xbox 360 Arcade nebo si sehnat balík šesti her v edici nazvané Unplugged vol. 1, ovšem pár omšelých titulů není nic proti stovce hitů na síti. Ke stahování arkádovek postačí členství na Live třídy Silver, které je zdarma.

Stáhli jste si zdarma ukázku arkádovky a zaujala vás? Pak již stačí jen nastřádat platební body na zakoupení plné verze. Microsoft Points eliminují nutnost prodejce platit poplatky za bankovní převody při každé transakci. Takhle si hráč jednoduše prostřednictvím kupónu nakoupí hromadu bodů a ty pak utrácí dle svého uvážení. U nás jsou například dostupné kupóny s 2 100 body za cca 1 000 Kč. To dělá přibližně 0,50 Kč za bod, což je oproti americké ceně (v přepočtu k aktuálnímu kurzu koruny cca 0,20 Kč za bod) vydřidušství, nicméně čeští hráči mohou být rádi, že k nám někteří distributoři i přes absenci Live v ČR karty vůbec vozí. A cena vlastních her? Novinky se pohybují kolem 800 Microsoft Points, starší lze pořídit i za méně než polovic. V Oficiálním Xbox 360 magazínu navíc každý měsíc najdete recenze nejnovějších titulů.

MENU 2008 co letos vyjde?

IKARUGA

Výrobce: Treasure
Vydavatel: Microsoft
Datum vydání: 2008
Multiplayer: Ano

Skvělý příklad, jak spojit klasickou skrolovací střílečku s novými nápady. Ačkoliv prim hrají štěkající lasery hráčovy rakety, nedílnou součástí hry se stává frenetické přepínání polarity lodi. Autoři se nechali inspirovat filozofií jin a jang. Raketa může být buď bílá a absorbovat bílé projektily nepřátel, nebo černá a naopak černými náboji likvidovat bílé protivníky. Pohotové volbě barvy navíc přizvukují speciální útoky, jejichž absorbováním se v určité polaritě lodi dobíjejí zbraně. Ty lze řetězit v extra silné útoky, a tak bychom mohli pokračovat až k závěrečné obrazovce s extra tuhým bossem.

Pro fanoušky: Raket, bonusů, adrenalinu a jednoduchých nápadů

Index očekávání:

BIONIC COMMANDO REARMED

Výrobce: Grin/Capcom
Vydavatel: Capcom
Datum vydání: Jaro 2008
Multiplayer: Ano

Lara Croft si vystačí s dvojicí... ehm, pistolí, jiní počítačoví hrdinové musejí mít implantovanou bionickou paži, aby vzbudili pozornost. Fyziologicky vylepšený agent Spencer začal být populární již roku 1987, kdy se vydal vymést obrazovky automatů od nepřátel všeho druhu v kultovní plošinovce založené na netradičním houpavém principu. Vystřelit umělý pařát, zachytit se vzdáleného bodu, agilně se zhoupnout na nedostupné místo a během letu postřílet pár padouchů. Jednoduchý princip se navrací v čistokrevném remaku, na němž pracují švédští vývojáři Grin, kteří vedle arkádovky kutí rovněž plnohodnotný titul Bionic Commando, odehrávající se v moderním, třídimenzionálním prostředí.

Pro fanoušky: Tradičních plošinovek ze staré školy

Index očekávání:

BRAID

Výrobce: Number None
Vydavatel: Microsoft
Datum vydání: Jaro 2008
Multiplayer: Ne

„Největší inovace v herním návrhu" je metál, který již má roztomilá plošinovka Braid připevněn na hrudi od Festivalu nezávislých her z roku 2006. Titěrný hlavní hrdina poskakuje po pestrobarevných, ručně kreslených obrazovkách ze štětce autora webových komixů Davida Hellmana, máriovsky likviduje protivníky skokem na jejich hlavu a... vrací čas! Přitom nepůjde o pouhé převinutí kontinua, pokud hráč zemře. Na cestách do minulosti má být založena celá řada puzzlů. Některé předměty jsou zaseknuté v časoprostoru a na rozdíl od zbytku světa se s převíjením nevrací, hráč naráží na svůj obraz z minulosti apod. Slibnější kombinaci invence s uměleckým dojmem nalézt nelze.

Pro fanoušky: Ručně kreslené grafiky, Super Maria a cestování v čase

Index očekávání:

TOP 5 legend zapovězených XBLA

Na Live Arcade již zavítalo bezpočet hitů vyvolávajících nostalgické vzpomínky. Některé hry však ze hřbitova vzkřísit nelze – buď by byl jejich převod na novou platformu nesmírně komplikovaný díky jejich rozloze, nebo nad nimi jejich tvůrci dosud drží ochrannou ruku. Které hry bychom si v podobě arkádovek přáli nejvíc?

DIABLO
Frenetická hratelnost vzdává hold všem arkádám. Proč zde ještě není?

FALLOUT 1 + 2
Nebylo by fér nabídnout majitelům Xboxu 360 před vydáním třetího dílu pohled do historie série?

STARŠÍ DÍLY THE ELDER SCROLLS
Mamutí RPG není pro Live Arcade stavěno, nicméně tato představa nás láká.

THE LOST VIKINGS
Erik, Olaf a Baleog, všichni tři stvořeni pro kooperativní multiplayer!

SYNDICATE
Cybepunk, agenti a monumentální výbuchy – jako zrozené pro návykovou

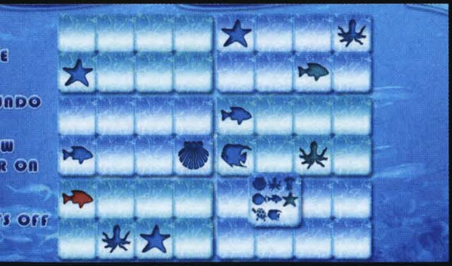
TOP 5 legend, které se kutí

DUKE NUKEM 3D
Co dodat? Snad jen „Shake your Xbox, baby!"

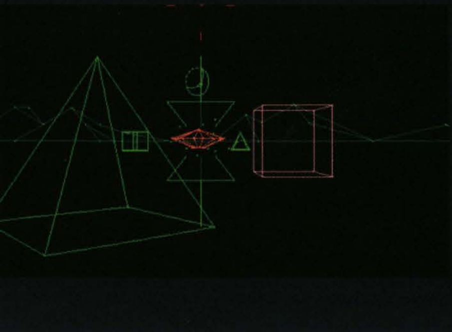
THE INCREDIBLE MACHINE
Vytvořte nejšílenější stroj z nejrůznějších dílků a přinuťte jej pracovat!

MAGIC: THE GATHERING
Karetní šílenství chce obsadit Xbox zejména podporou online hry. Vynikající nápad!

BUKU SUDOKU
Papírově propiskový fenomén se dosud televizním obrazovkám vyhýbal, ovšem ne nadlouho.



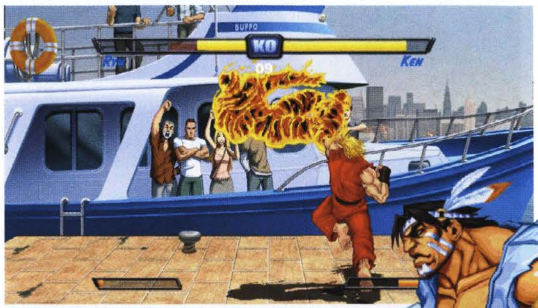
BATTLEZONE
Automatová klasika s futuristickými tanky a „drátěnou" grafikou si o předělávku říká již věky.



MENU 2008 co letos vyjde?

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO HD REMIX

Výrobce: Backbone Entertainment
Vydavatel: Capcom
Datum vydání: Jaro 2008
Multiplayer: Ano

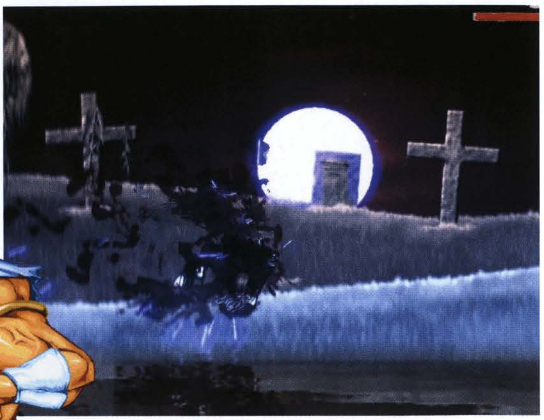


Kdyby byl Street Fighter polévkou, mohl by ve středověku zahnat hladomor. Jeho obsah nelze tak snadno vyvařit, přesto nyní autoři nabídnou něco víc než jen přímý remake, jak tomu bylo na Live Arcade v minulosti. Předně jde o zbrusu novou grafiku, která je uzpůsobena nejen obrazovému poměru 16:9 bez dopadu na hratelnost. Celá vizuální prezentace byla navíc svěřena kreslířům ze společnosti UDON Comics. Ti na základě originálu přepracovali každý pixel původní hry do moderní podoby. Pestrobarevné pozadí, postavy, efekty úderů i kouzel, to vše bude hýřit v plném rozlišení 1080p. Remake s nezapamatovatelným názvem navíc posílí multiplayer. Online zápasy mají přerůst v celosvětové turnaje, jež budou moci sledovat ostatní hráči, a tvořit žebříčky nejlepších šampiónů. Které kombo bude graficky nejatraktivnější?

Pro fanoušky: Velkých televizí, multiplayeru a klasických bojovek
Index očekávání:

THE DISHWASHER: DEAD SAMURAI

Výrobce: SKA Studios
Vydavatel: Microsoft
Datum vydání: 2008
Multiplayer: Ano



Věděli jste, že Bruce Lee začínal umýváním nádobí? Pokud ne, amatérský vývojář James Silva nám to připomene v klasické 2D plošinovce o zhrzeném uklízeči, který jednoho dne popadne ze zabordelené kuchyně neumytý sekáček na maso a jme se zachránit svět od pekelných pohůnků. Bezejmenný umývač postupem času získá samurajské meče, brokovnice nebo motorovou pilu, přičemž za brutální popravy nepřátel získává cenné body, přitékající na hráčovo konto. Krvavé dokončovací údery a útoky řetězené v komba patří k hlavním tahákům mlátičky – vždyť jejich zásluhou Silva vloni vyhrál 10 000 dolarů v rámci herní soutěže společnosti Microsoft a právo vydat hru na Live Arcade. Pouze díky tomu budou moci hráči zhlédnout tisíce animací a desítky úrovní, jež pod taktovkou jediného autora vznikají již od roku 2004.

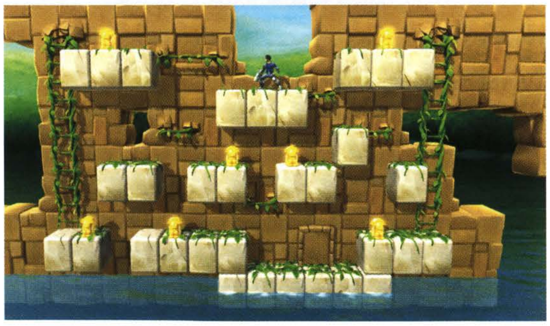
Pro fanoušky: Praštěných umývačů nádobí s motorovými pilami
Index očekávání:

LODE RUNNER

Výrobce: Tozai Games
Vydavatel: Microsoft
Datum vydání: Léto 2008
Multiplayer: Ano

Ještě než tým Broderbund Software vydal legendárního Prince z Persie, proslavil se neméně návykovou plošinovkou. Lovci pokladů přezdívaní Lode Runners si na rozdíl od filmového Indiana Jonese dělajícího přemety vystačí s málem. Aby posbírali všechno zlato na obrazovce a vyhnuli se smrtícím spárům patrolujících robotů, bleskurychle pobíhají po platformách, šplhají po žebřících a tu či tam hloubí díry – pasti na nepříjemné stráže. Remake přinese přeslazenou pastelovou grafiku společně s několika novými prvky v hratelnosti (především puzzly) a kooperativním módem, jenž má šanci vdechnout primitivní hříčce nový, soutěživý šmrnc. Lode Runner byl v době vzniku rovněž první hrou nabízející editor. Dočkají se jej hráči i dnes?

Pro fanoušky: Absolutní klasiky v nové grafice
Index očekávání:



MENU 2008 co letos vyjde?

PENNY ARCADE ADVENTURES: ON THE RAIN-SLICK PRECIPICE OF DARKNESS

Výrobce: Hothead Games
Vydavatel: Hothead Games
Datum vydání: Léto 2008
Multiplayer: Ne

Může webový komiks utáhnout námět hry? Bezesporu, pokud jde o takřka notorický fenomén Penny Arcade (www.penny-arcade.com), který svými skeči a doprovodným blogem šťourá do každé skuliny herního průmyslu. Arkádová adaptace představí dva hlavní komiksové hrdiny Gabea a Tycha coby alter ega hlavních autorů fenoménu, ke kterým se přidává hráč na cestě za pomstou. Obrovský robot Fruit Fucker mu totiž rozšlápl dům, a tak je nutné popadnout z předzahrádky hrábě a s takto nabytou první zbraní se vydat proti hordám nepřátel.

Vedle vtipných komiksových scének a stylové cel-shaded grafiky se hráči pod gamepad dostane sofistikovaný soubojový systém. Předem si bude možné navolit posloupnost speciálních útoků jednotlivých postav (brutální švih hráběmi nebo dávka z Tychova kulometu), jež se pak budou automaticky provádět. Celý příběh se odehraje v pokřivené vizi roku 1920 a zahrne odkazy na hororovou tvorbu H.P. Lovecrafta. Připravte se na mrazivý masakr k popukání!

Pro fanoušky: Vtipu, vyzývavých soubojů a komiksové grafiky
Index očekávání:

CASTLE CRASHERS

Výrobce: The Behemoth
Vydavatel: The Behemoth
Datum vydání: 2008
Multiplayer: Ano

Především na hru více hráčů se orientuje plošinovka, ve které hlavní hrdiny přestalo bavit chodit pouze zleva doprava a naučili se po herní ploše pobíhat i vertikálně. Kooperativní nebo kompetitivní multiplayer? Obojí! Každý z hráčů si nejprve vybere svého avatara (bezejmenný rytíř ovládající buď element mrazu, jedu, blesku nebo ohně), aby se společně prosekali přes záplavu nepřátel do trůnního sálu nedobytného hradu. Teprve tam bratři ve zbrani uzří sličnou princeznu a v boji o její čest se zmasakrují navzájem. K ruce jim bude na 40 modifikovatelných zbraní v čele s luky, bumerangy, ale také lopatami ke kopání pokladů. Pokud by náhodou omrzely nafintěné princezny, stačí si odskočit na poctivou středověkou řezničinu do arény s několika dalšími multiplayerovými módy. Za čest a nejvyšší gamerscore!

Pro fanoušky: Krvavých středověkých masakrů v dětské grafice
Index očekávání:

A přijdou další!

SCHIZOID
Výrobce: Torpex Games
Vydavatel: Torpex Games
Datum vydání: Jaro 2008
O čem je: Multiplayerová variace Geometry Wars

DINER DASH
Výrobce: Hudson
Vydavatel: Coresoft
Datum vydání: Jaro 2008
O čem je: Simulátor servírky z PC

VIGILANTE 8 ARCADE
Výrobce: Activision
Vydavatel: Isopod Labs
Datum vydání: 2008
O čem je: Ozbrojená auta v souboji na silnici

PEGGLE DELUXE
Výrobce: Popcap Games
Vydavatel: Popcap Games
Datum vydání: 2. čtvrtletí 2008
O čem je: Návykovka, která již ovládla iPod i PC

TOP 5 legend, které se možná kutí

GOLDENEYE 007
Bude dost možná nejlepší konzolová akce z Nintendo 64 na Live Arcade? Tvůrci se zatím nemohou dohodnout.

DOOM II: HELL ON EARTH/FINAL DOOM
id Soft vloni slíbil masivní podporu Live Arcade (vč. remaku Quake III: Arena), nicméně od té doby mlčí jako hrob.

GEOMETRY WARS 2
Splašená raketka se zasloužila o zpopularizování arkádovek. Můžeme se netěšit na pokračování?

GRAND THEFT AUTO 1 + 2
Přijde dřív Niko Bellic, nebo Claude Speed?

RED BARON
Na křídlech války aneb s legendárními dvouplošníky do nebe a nikdy zpět ve skvělé kampani.

PRVNÍ DOJMY

XBOX 360
XBOX 360 MAGAZÍN
EXKLUZIVNĚ

ALIENS
COLONIAL MARINES

Kdo, co? Vetřelci. Koho, čeho? Vetřelce. Komu, čemu? Vetřelcům. Ano, vetřelci tu každopádně nechybí!

AUTOR: Václav Valeš

VE ZKRATCE

Slibně vyhlížející mix lité akce a decentního strategického taktizování poháněný Unreal 3 enginem se jeví být vydařeným prezentem k blížícímu se třicetiletému výročí slavné filmové klasiky.

ALIENS: COLONIAL MARINES

VYDAVATEL: SEGA | **VÝVOJÁŘSKÝ TÝM:** GEARBOX STUDIOS | **DOKONČENO**

POČET HRÁČŮ: 1–4 | **XBOX LIVE:** ANO | 65 %

DATUM VYDÁNÍ: 2009

Slizovitý kabátek nárazům projektilů bohudík příliš nevzdoruje

NEZPOCHYBNITELNÁ pýcha lidstva, totiž člověk na samém vrcholu potravního řetězce, je hezká iluze. Kdesi v tenatách nekonečného vesmíru však filozofické dilema „sežrat/nesežrat" nabývá rozměrů, které spolehlivě poslouží coby pevné kontury mnoha nočních můr. Přiblíží-li se k vám dokonalé zabijácké monstrum, v jeho hypnotizujícím pohledu se zrcadlí mnohem zásadnější otázka. Se šípkovou, anebo se zelím?

Je to k nevíře, leč kultovní scifi snímek Ridleyho Scotta „Vetřelec" oslaví příští rok neskutečné třicáté narozeniny. Oprostíme se od sáhodlouhých polemik o sestupné kvalitě filmových pokračování gradující až po ostudný vegetariánský vývar „Vetřelec vs. Predátor (2)" a raději se přesuneme do útulných klimatizovaných kanceláří vývojářského studia Gearbox Studios situovaných v texaském Dallasu.

VETŘELCI ZA PULTEM. I POD PULTEM!

Letmý pohled na výzdobu interiéru dává jasně na srozuměnou, že zde se rozhodně nepracuje na videoherní adaptaci Příběhu Hraček 3. Děs a hrůzu nahánějící skulptury krve, kosti a maso lačných bestií s paralelní inteligencí a dokonalým zabijáckým instinktem, který by na tvářích manželů Stodolových vyvolal potutelně závistivé pohledy, najdete všude. Brrrr, přestože nejsme zbabělci, při výpadku elektrického proudu bychom se raději nacházeli jinde. Kdekoliv jinde.

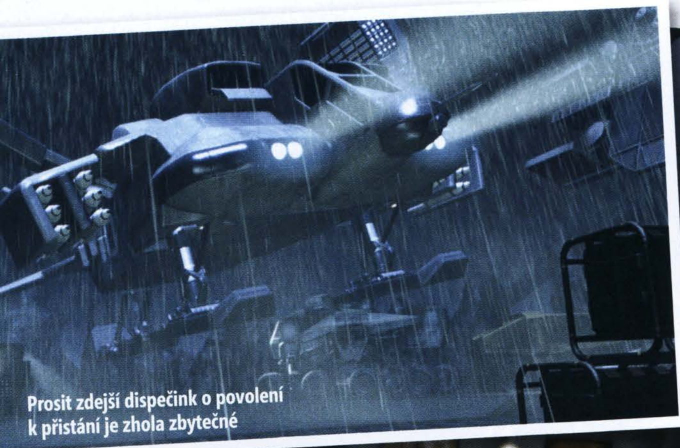
Hoši v Gearboxu však mají pro strach uděláno. Rozhodně se nehodlají spokojit s tím, že přinesou na trh další vizuálně vábnou střílečku zaštítěnou oficiální licencí. Dějově titul Aliens: Colonial Marine navazuje na události třetího pokračování ságy (Alien 3), v němž sličná astronautka Ripleyová po dlouhém a vyčerpávajícím boji podléhá početné přesile vetřelčí havěti a odchází na zasloužený odpočinek do věčných vesmírných lovišť. Původní herní scénář má na starosti dvojice talentovaných autorů Bradley Thompson a Dave Weber, kteří své kvality prokázali například v opusu Battlestar Galactica.

V roli zkušeného důstojníka velícího jednotce vesmírných mariňáků se vydáte do prostor základny Sulaco objasnit důvody neúspěchu svých předchůdců a pokusit se o záchranu nepočetné hrstky přeživších. Producent Stephen Palmer bedlivě dohlížející na atmosféru hry se nijak netají překvapivě jednoduchým posuzovacím kritériem: „Když mi po přečtení scénáře naskočí husí kůže a mrazí v zádech, je to dobré znamení. Přestože se téma boje s vetřelci v uzavřeném prostoru může zdát totálně vyčerpané, Bradley s Davem odvedli skvělou práci a rozhodně se můžete těšit na mnoho nečekaných prvků a originálních žánrových osvěžení."

CÍTÍM KONTRAKCE! A JE TO VETŘELEC, MAMINKO!

Zabili Ripleyovou! Ti parchanti! Ano, je to tak. Naše spekulace o možnosti, že by se jedné z hlavních hrdinek (až po vetřelcích, samozřejmě!) blíže nespecifikovaným zázrakem vrátil pravidelný tep přesvědčivě vyvrací vedoucí výtvarné divize Gearboxu Brian Martel. „Samozřejmě by návrat Ripleyové mohl hráčské publikum potěšit, myslíme si, že by to nebyl nejlepší tah. Nutně bychom se tak dostali do situace, kdy by se Ellen stala ústřední postavou hry, kolem které by se vše točilo, což by nám do jisté míry svázalo ruce. Takto se můžeme daleko více zaměřit na další členy průzkumného záchranného týmu, což činí příběh podstatně barvitějším a zajímavějším."

Barvitěji a zajímavěji vypadá i herní prostředí – ruční skicy i renderované scény na první pohled evokují podobnost s další filmovou sci-fi klasikou, snímkem Blade Runner. Grafici nám servírují



Prosit zdejší dispečink o povolení k přistání je zhola zbytečné

Šampión v levé straně ringu má proklatě rychlé končetiny, jeho protivník zase nebezpečně výbušnou pravačku. Ač tak či onak, knock-out se jeví být nevyhnutelným

NAJDI DVANÁCT ROZDÍLŮ...

Nevěříte, že by se vizuální zpracování hry mohlo vyrovnat filmové předloze? Nechceme být falešnými proroky, leč při pohledu na následující dvojice obrázků nelze smysl pro detail hochů z Gearboxu přehlédnout. Modely interiérů byly pečlivě překresleny a následně upravovány tak, aby co nejvěrněji evokovaly filmový originál. Ostatně posuďte sami:

JÍDELNA

V tuto chvíli je stále ještě znát „digitálnost" počítačového modelu, ale je pravděpodobné, že do vydání hry se na této skutečnosti leccos změní.

HANGÁR

Tvůrcům hry nejde o bezmyšlenkovité „obšlehnutí" rázu a stylizace prostředí, mějte na paměti, že většina objektů je plně interaktivních a můžete je zahrnout do taktiky boje.

Hej! Ty tam! Vylez! Mám nabitý kvér a rozhodně ho hodlám použít!

Červená krinolínka sluší! A to i vetřelcům

»Stephen Palmer: „Když mi po přečtení scénáře naskočí husí kůže a mrazí v zádech, je to dobré znamení.“

nejen všechna stará dobrá místa (klaustrofobické chodby vesmírné základny), ale i lokace zcela nové a doposud neviděné. Boj s alieny se totiž nebude odehrávat pouze ve vnitřních částech základny, ale i v působivých exteriérech, které nabídnou zcela odlišnou týmovou taktiku boje.

Souhra vašich svěřenců a efektivní komunikace uvnitř týmu hraje v úspěšném tažení proti nenasytným a prohnaným vetřelčím hordám zcela klíčovou úlohu. Opomenut pochopitelně nezůstal ani multiplayer, který by měl nabídnout podporu současné hry až čtyř hráčů. A to nikoliv pouze online přes Xbox Live, ale i na rozdělené obrazovce či lokálně propojením více konzolí.

NESKUTEČNÉ! NESKUTEČNÉ NA TŘETÍ!

Stejně jako u dalších titulů, na kterých Gearbox momentálně usilovně pracuje, je i v tomto případě použit engine Unreal 3. Šéf grafiků Brian Cozzens je jeho možnostmi bezmezně nadšený: „Je až neskutečné, jaké možnosti tato technologie skýtá. Díky pokročilým funkcím a výkonu X360 se můžeme soustředit na každičký detail bez nutnosti zaobírat se stresujícími otázkami, zda naše představy a jejich následné ztvárnění bude možné se všemi detaily ve výsledku použít.“ Nezbývá než souhlasit, působivé audiovizuální ztvárnění atmosféru hry i intenzitu hráčského zážitku přímo podmiňuje.

OFICIÁLNÍ DIVIZE JEDNADVACÁTÉHO STOLETÍ VELÍ...

Díky oficiální licenci získali vývojáři přístup k originálním filmovým dokumentům a podkladům. Ty ve hře nejen uvidíte, ale i uslyšíte! Archiv společnosti 20th Century Fox odhalil více než dvacet let staré zvukové efekty, které po nezbytném prohnání současnou technologií tvoří odkaz na jednu z mnoha autentických reálií filmové předlohy. Ed Lima, jenž je zodpovědný za zvukovou stránku hry k tomu podotýká: „Jsme opravdu vděčni, že můžeme sáhnout po originálních materiálech, které dokonale propojí Aliens: Colonial Marines s typickou atmosférou svého filmového vzoru. Původní zvuk kulometu je prostě nenahraditelný.“

Vydání hry je naplánováno na příští kalendářní rok, kdy vetřelčí kult oslaví své kulaté výročí. Už nyní je jasné, že nám hoši z Gearboxu připraví navýsost důstojný způsob, jak vzdát vesmírným žoldákům odvážně bojujících s „těmi druhými“ (anebo snad „prvními“?) zasloužený hold. Oficiální licence slibuje maximální provázání s filmovým originálem, a to včetně početných odkazů na známá místa či další reálie, což ve výsledku hutně podpořeném kvalitním technickým zpracováním činí titul Aliens: Colonial Marines jedním z nejnadějněji vyhlížejících ohlášených herních projektů. A proto všichni sborově oslovujeme a voláme: „Vetřelci! Odpor je marný!“

PRVNÍ DOJMY

AUTOR: Michael Stern

Star Wars: The Force Unleashed

Síla ještě nikdy nebyla tak ničivá

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

VYDAVATEL: LUCASARTS	**VÝROBCE:** LUCASARTS	**DOKONČENO**
POČET HRÁČŮ: 1	**XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO	70 %

DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 2008

LICENCE VERSUS KVALITA. Odvěký boj o to, zda prodat hru brilantní hratelností, nad kterou začnou recenzenti skládat okultní poezii, nebo známým jménem, jež se o odbyt postará samo. Není divu, že v případě silné licence sáhne řada výrobců po druhém způsobu – neřeší vybroušený styl, hlavně, že má Harry Potter kulaté brýle s nejmodernějšími grafickými odlesky. O to větší pozornost na sebe strhávají hry z prostředí Star Wars. Přestože by notorický svět dokázal prodejně utáhnout i taneční simulátor lesbické dvojice Twi'leků, tituly podle Hvězdných válek jsou již přes patnáct let na špici herní invence. Akce Dark Forces z roku 1995 poprvé předvedla vícepodlažní místnosti plné můstků a ochozů, pokračování Jedi Knight prakticky zavedlo pohled třetí osoby do klasických stříleček, nemluvě o sérii legendárních simulátorů X-wing nebo Rebel Assault.

Připravovaná rubanice se světelným mečem a spoustou uhrančivých efektů The Force Unleashed se rovněž plánuje zařadit do linie průkopníků. Poprask kolem někdejší filmové hexalogie ustal, a tak potichu přichází v kápi zahalený učedník samotného Darth Vadera, aby na obrazovkách rozpoutal peklo létajících trosek a dokázal, že Hvězdné války mají stále sílu. Totiž Sílu. Force Unleashed má tendenci vypadat filmově v každém záběru. Na pozadí duní rytmy licencované hudby Johna Williamse, pod smrtonosný gamepad nabíhají stormtroopeři i rebelští vojáci, zatímco hráč je likviduje mocnými rázy Síly a porcuje světelným mečem.

Zkrvavené rameno, ušpiněné brnění stormtroopera – tomu se říká Hvězdné války na next-gen konzoli

Ten brajgl za mnou uklízet nebudu

Filmovosti napomáhají i titěrné detaily. V řadové akci by se před hráčem masivní ocelová vrata hangáru bez špetky nápadu otevřela. Zde prošla inovativním výcvikem a pod náporem Síly se nejdříve zmačkají, zhroutí do sebe, a až pak s majestátním rachotem vypadnou z pantů a uvolní cestu.

KOŇSKÉ SÍLY POD KAPOTOU

Živé prostředí je hlavním trumfem tvůrců. Vyvažují jím běžnou skladbu úrovní, kdy se hráč vydává na lineární mise, aby se prosekal stovkami bezejmenných nepřátel a na konci vždy stanul tváří v tvář unikátnímu bossovi. V podání Force Unleashed vypadá žací činnost neskonale zábavně. Zásluhu na tom mají implementované technologie Digital Molecular Matter (zkráceně DMM) a engine Euphoria, použitý například i v Grand Theft Auto IV. DMM představuje novou generaci virtuální destrukce ve hrách. Dříve platilo pravidlo, že dřevěnou bednu rozbít lze, kdežto kovová odolá i atomové bombě. Toto dogma nyní padá – každému materiálu jsou přiřazeny fyzikální vlastnosti, a pokud hráč udeří do dřevěné desky, rozpadne se na kupu třísek a menších úlomků. Plech se zase začne postupně deformovat, vznikají v něm trhliny a až s vypětím větších sil se rozštěpí na nebezpečné střepiny. Slovy autorů: „Rozdrťte nepříteli nad hlavou kartonovou krabici a jen se oklepe. Spusťte na něj spršku velkých skleněných střepů a nepomůže mu ani futuristické brnění."

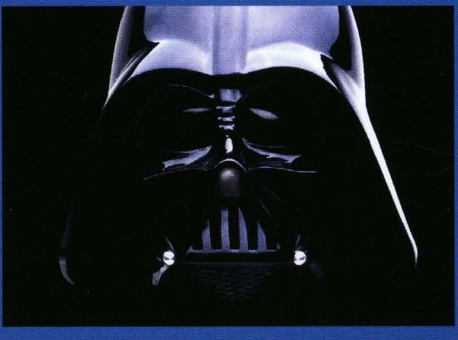
Euphoria je druhou vlnou posouvající sci-fi zasazení k relativní realitě, jež si nyní bere na starost živé organismy. Licencovaný engine z produkce společnosti NaturalMotion se stará o reflexy všech digitálních bytostí a jejich pud sebezáchovy. Příklad je snadný – co člověk udělá, pokud z ničeho nic nastane zemětřesení? Chytí se něčeho pevného (dobře, herní fanatici začnou obalovat svůj Xbox do bublinkové fólie, ale to není modelová skupina). Stejně zareagují i protivníci ve Force Unleashed a právě takové živé chování beroucí ohled na dění kolem dává soubojům nový náboj. Přímka nepřítel-hráč je smazána, nyní všechny postavy sledují své okolí, a pokud se na ně například začne valit kontejner odmrštěný výbuchem, okamžitě se skloní, uskočí nebo s sebou strhnou kamaráda. Nestihnou to? Pak se zranění budou snažit odplazit do bezpečí z dosahu hráčova hněvu.

SILOVÝ TROJBOJ

Force Unleashed tvoří příběhový můstek mezi Pomstou Sithů a Novou nadějí. Mapuje vzestup moci Darth Vadera, a jelikož on sám je zaneprázdněn leštěním nové přilby a vynalézáním způsobu, jak v ní pít Coca Colu z plechovky, posílá do

NAHLÉDNEME POD MASKU?

Umožní autoři hrát i za jiné postavy než za temného učedníka? V současnosti zvažují zakomponování vedlejších epizod s Obi-Wanem Kenobim a Yodou v hlavních rolích, nicméně nabízí se větší výzva – zpracování samotného Darth Vadera. Jelikož hry ze světa Star Wars často obsahují zpestřující intermezza (jmenujme například jízdu v kráčejícím AT-ST z Jedi Knight II: Jedi Outcast), možná si skutečně alespoň na chvíli nasadíme naleštěnou helmu a povinný Vaderův respirátor.



LEGENDÁRNÍ HRY, VE KTERÝCH NÁS PROVÁZELA SÍLA

DARK FORCES

Hry podle filmů byly již v roce 1995 většinou reklamními splácaninami vzniklými pouze kvůli výdělku. O to více potěšilo, že střílečka navazující na Doom a dobovou mánii, která se kolem něj tvořila, dosáhla kultovního statutu. Představila světu nového hrdinu Kyla Katarna, jenž se stal na dlouhou dobu stálicí herních zpracování Star Wars, a provedla hráče skrze řadu filmových lokací.

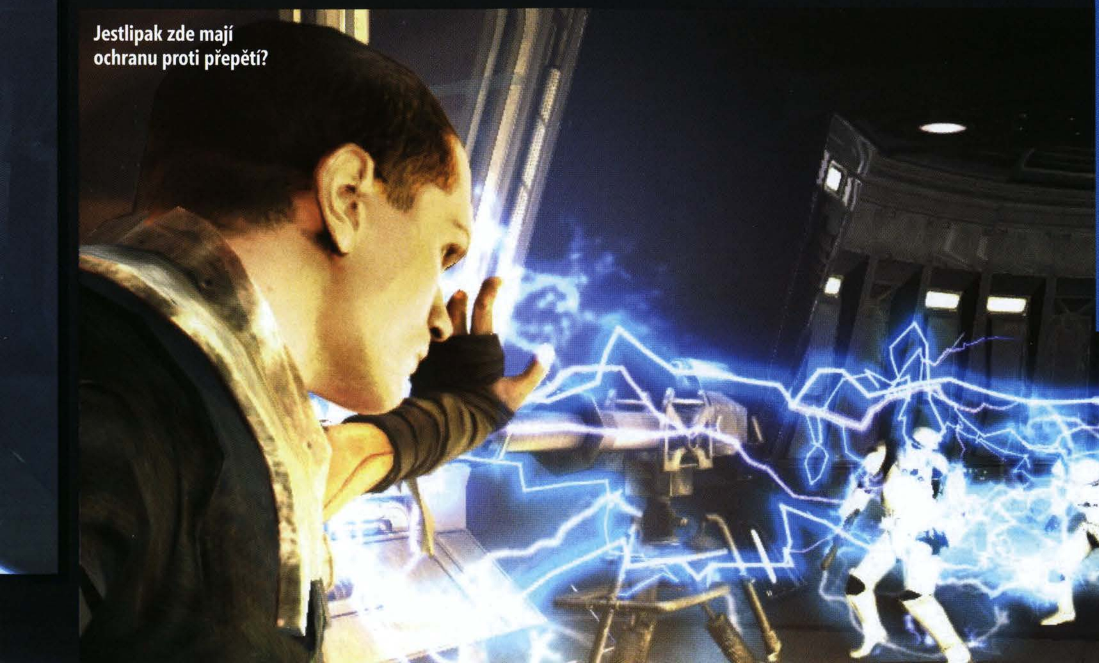
JEDI KNIGHT: DARK FORCES II

Nepřímé pokračování, které si vydobylo slávu premiérovými souboji se světelným mečem a geniálním návrhem úrovní. Tam, kde ostatní akce omílaly statické úrovně, Jedi Knight vhodil hráče do kolabující a rotující vesmírné lodi a postavil proti němu nezapomenutelné mistry Jedi, jakým byl například Maw s useknutou spodní částí těla (levitoval ve vzduchu pomocí Síly).

SHADOWS OF THE EMPIRE

Součást stejnojmenného multimediálního projektu, který zahrnoval hračky, karetní hry i tuto neotřelou hru, jež jako jedna z prvních vyžadovala 3D kartu. Kyle Katarn je opět na scéně – titul překvapivě využíval prvků neortodoxní hratelnosti, a tak hráč v jedné misi klasicky střílel z pohledu třetí osoby, pak závodil ve speederech a nakonec se vydal ve vesmírném korábu do nitra Hvězdy smrti.

»Hráčův avatar kráčí se skloněnou hlavou místností a ve zkrvavené ruce třímá zářící meč



Jestlipak zde mají ochranu proti přepětí?

HVĚZDNÍ HRDINOVÉ

BEZEJMENNÝ UČEDNÍK
Po střední si podal přihlášku na školu umění, kvantovou fyziku a muzikálové herectví. Jaké bylo jeho překvapení, když se mu z Imperiálního rektorátu ozval sám Darth Vader a nabídl mu své vědomosti.

MARIS BROOD
Poslední z přeživších rytířek Jedi bojovala za svůj řád ve vzdálených koutech galaxie, takže nebyla spolu se svými soukmenovci zabita v první Vaderově vlně vyhlazování. Nyní se skrývá na Felucii – najde ji Vaderův učeň? Mimochodem pochází ze stejné rasy jako rohatý Darth Maul z Epizody I.

RAHM KOTA
Jeho mistrem byl samotný Yoda. Kota vyznává tradiční boj světelným mečem, a i když občas vlivem věku ztrácí spojení se Silou, bude těžkým protivníkem. Ve Force Unleashed přepadl a obsadil imperiální výrobnu stíhaček TIE Fighter.

FILMOVÁ SKRUMÁŽ
Kromě postav, jež hráči potkají přímo ve hře a budou je moci proklát mečem, se v příběhu mihne i několik výrazných postav z filmů. Jmenujme například princeznu Leiu a jejího adoptivního otce, senátora Baila Organu, nebo bojovnici Jedi Shaak Ti, která měla zemřít v nesestříhané verzi Epizody III.

Z PRALESA NA SMETIŠTĚ

Variabilita jednotlivých misí patří k velkým přednostem Force Unleashed. Tvůrci volili s rozmyslem – lesnatá Felucia je plná stromů, jež lze díky enginu DMM podetnout šavlí, zatímco hvězdná skládka na Raxus Prime je vyzdobena troskami k interaktivním hrátkám se Silou. Jen aby podobných stylových lokací bylo více.

vesmíru hráče coby svého začínajícího exekutora. Jelikož se ďábelské hvězdné Impérium teprve formuje, v galaxii vládne chaos, jednotlivé světy jsou mocensky odtrženy a na řadě z nich vznikají lokální samosprávy i rebelské frakce. Nabízí se tím pestrá skladba misí – jednou bude hráč bojovat proti bíle obrněným stormtrooperům ve vnitřnostech továrny na stíhačky TIE Fighter, které se zmocnil odpadlý rytíř Jedi Rahm Kota, jindy zavítá na pestrobarevnou Felucii nebo naopak na pochmurné galaktické smetiště.

Dění ve všech koutech vesmíru bude zastřešeno Silou. V tomto směru je nutné vyzdvihnout obrovskou zprofanovanost tohoto midichlorianového fenoménu v poslední době. Zatímco v původní filmové trilogii bylo použití Síly pro hrdiny vyčerpávající, náročné a používala se jen zřídka, dnes si s její pomocí Jediové otevírají konzervy a zřejmě i podávají pivo z lednice. Dokonce i v prvním traileru Force Unleashed jedna z postav pomocí Síly stáhla obrovský křižník z atmosféry k zemi. Dle posledního rozhovoru s autory však ze hry nevymizí posvátná mystika a majestát psychických sil a hráč nebude pochodovat chodbami a veškerý odpor likvidovat primitivním metáním ničivých blesků. Sílu se budeme učit ovládat postupně. V základním balení přichází Force Push, tlaková vlna schopná odhodit nejen protivníky, ale i objekty v okolí. Vzápětí se za ni zařadí zvedání protivníků a předmětů Force Grip a závěrečná Force Lightning, elektrizující okolí efektními blesky.

Slíbená gradace a růst jsou skryty pod kolonkou Force Points, bodů, jež hráč získává za nadprůměrně povedené zabití protivníků a prostřednictvím soubojů s bossy. Useknout hlavu mečem dokáže každý, nicméně teprve až hráč protivníka Silou vyzvedne do vzduchu, mrští s ním o nedokončený TIE Fighter, zavěšený u stropu, a jeho hořící trosky zabijí partu dalších padouchů, pak kamera ve speciálním záběru obkrouží celou scénu a přičte na konto několik bodů. Zvláštní odměny přitečou i za důvtipnou kombinaci sil. Zvednutí vojáka a prosmahnutí pořádnou dávkou blesků z něj udělá létající bombu, zatímco při sekání světelným mečem s aktivovanou Force Lightning hráč získá zajímavou zbraň sršící elektřinou. Nastřádané body bude dovoleno po každé misi vyměnit nejen za novou úroveň silové dovednosti, ale rovněž za větší počet životů nebo doplňky jako kostým hlavního hrdiny či nový krystal do světelného meče, jenž mu kromě jiné barvy dodá rovněž zvláštní bonusy.

SÍLA FENOMÉNU

Efektnost je ve Force Unleashed vším. Když hráčův avatar vstoupí se skloněnou hlavou do místnosti a ve zkrvavené ruce třímá zářící meč, těžko si nevzpomenete na nejlepší filmové momenty. Kromě ducha Hvězdných válek však do hry pumpuje atraktivitu technologická stránka. DMM se spolu s umělou fyzikou stará, aby rázové vlny Síly neovlivňovaly pouze protivníky, ale celé okolí. Demonstrací budiž mise odehrávající se na planetě Raxus Prime, jež slouží coby vesmírné smetiště. Díky místním magnetickým polím se vzduchem vznáší kvanta kovového šrotu. Návrhářská perlička je vidět na první pohled – stačí vypustit mohutný výboj Síly a vymrštit volně levitující šrapnely proti nepřátelům. Ti ve zmatku okamžitě uskakují, nicméně není jim to nic platné, následující blesky dokonají zkázu. Tím spíše, když zasáhnou turbínový motor, který naprosto nenápadně leží stranou. Pod náporem elektřiny se probere k životu a začne dělat paseku.

O to vtipnější je situace, když se za vedení enginu Euphoria splašeného stroje kdokoliv chytí a nechá se jím táhnout po místnosti. Euphoria vede k situacím, kdy se do vzduchu zvedaný voják snaží zuby nehty držet beden a madel poblíž, ovšem co naplat, hráč s ním pozvedne i kontejner. Pokud je příliš těžký, nanejvýš nešťastníkovi urve končetiny.

K Hvězdným válkám neodmyslitelně patří světelný meč. Rovněž zde se dere do popředí. V některých momentech bude používání Síly utlumeno, ať již uměle návrháři (na Felucii údajně schopnosti Jediů slábnou), nebo formou vyčerpatelné energie k provádění smrtících útoků. Meč má představovat neoddělitelnou alternativu k metání předmětů a smažení okolí blesky, přičemž autoři šli při realizaci šermu cestou jednoduchosti, ne krkolomných pokusů o simulaci, jaké zde byly dříve. Rychlým mačkáním tlačítka bude i hrdina bleskově sekat, zatímco když hráč zvolní tempo a bude tisknout ovladač pomalu a dlouze, výsledkem budou

Hlavní hrdina chtěl být vždy dentistou

těžké, ničivé rány. Meč se hodí také na odrážení laserových střel, ale jak říkají autoři, i to podléhá postupnému vylepšování – zpočátku bude hrdina spíše jehelníčkem nepřátelských paprskometů.

SÍLA VS. SÍLA

Volnou kameru po většinu hry vystřídá v případě soubojů s bossy fixní pohled na celou arénu. Každý u nich svým způsobem koresponduje s aktuálním světem. Obrovský Rancor na Felucii je v rámci místního hýření barev pomalován jako plátno surrealistického malíře. Když se monstrum v dramatickém záběru poprvé vynoří z houštin a začne mohutnými pařáty rozhrnovat vzrostlou flóru, jež se začne impresivně prohýbat a klátit pod vedením DMM, měl by hráč již mít promyšlenou taktiku, jak goliáše skolit. Na každého bosse bude platit něco jiného, přičemž nápaditost jim zatím upřít nelze.

Na Raxus Prime hráče čeká zešílevší člen rady Jediů Kazdan Paratus, jenž si z odpadků poskládal sochy bývalých, nyní mrtvých spolubojovníků a v mrazivě působícím sále s nimi rozmlouvá. Nejenže při konfrontaci posílá na hráče Silou oživené golemy z okolních trosek, ale používá rovněž speciality jako Force Lock, což je něco jako šach mat ve světě Síly, když se střetnou například dvě tlakové vlny. Jen bleskové tisknutí spouště pomůže hrdinovi, aby se vymanil ze sevření. Jako odměna po litém souboji přichází závěrečná sekvence s doražením bosse. Stihne hráč bleskově vymačkat předhozenou sekvenci tlačítek? Pokud ne, nevadí, v této fázi již nelze souboj prohrát, avšak za úspěch v minihře se načítají další silové body a odemykají atraktivní animace finálního zabití.

The Force Unleashed není ničím jiným než klasickou probíhací střílečkou. Mise, odehrávající se v atraktivních koutech galaxie, jsou ale dostatečným příslibem zábavy, a to tím spíše, když jim k herní variabilitě spěchá na pomoc Síla v kombinaci s prostředím zničitelným moderními a dříve nepoužitými technologiemi. Nabízí se srovnání s revolucí, kterou přinesla gravitační pistole v Half-Life 2. Force Grip zde představuje něco podobného, ovšem do vzduchu se namísto beden zvedají samotní protivníci a ti zase ve snaze zachránit si život šmátrají po svém okolí, čeho by se přidrželi. A to je jen jeden příklad z mnoha způsobů destrukce tohoto spektakulárního želízka v akčním ohni.

v češtině

NISSAN FAIRLADY Z CUSTOM EDITION

- **CENA:** PŘIJEĎTE S JEDNÍM UŽ DNES DOMŮ!
- **0 – 60:** 3,9 SEKUNDY
- **0 – 100:** 7,6 SEKUNDY
- **NEJVYŠŠÍ RYCHLOST:** 300 KM/H
- **TOČIVÝ MOMENT:** ABSOLUTNĚ UPRAVITELNÝ
- **CHYBA V OSTRÉ ZATÁČCE:** STISKNĚTE RESTART
- **PRŮMĚRNÁ DOBA NA VÝMĚNU SACÍHO POTRUBÍ:** 20 SEKUND
- **LAK:** NEKONEČNÁ DOŽIVOTNÍ ZÁRUKA
- **POCIT Z ŘÍZENÍ:** DĚSIVÝ (S DĚSEM NAVÍC)

FORZA MOTORSPORT® 2 NISSAN FAIRLADY Z

- **CENA:** KDYŽ SE MUSÍTE PTÁT, NEMÁTE NA TO
- **0 - 60:** 3,9 SEKUNDY
- **0 – 100:** 7,6 POKUT ZA RYCHLOU JÍZDU
- **NEJVYŠŠÍ RYCHLOST:** TOTÁLNĚ NEPOUŽITELNÁ V MODERNÍ SPOLEČNOSTI
- **TOČIVÝ MOMENT:** ABSOLUTNÍ SÍLA
- **CHYBA V OSTRÉ ZATÁČCE:** VYČISTĚTE SI ŠORTKY
- **PRŮMĚRNÁ DOBA NA VÝMĚNU SACÍHO POTRUBÍ:** 11 HODIN
- **LAK:** ZNÁTE TO, NIC NETRVÁ VĚČNĚ
- **POCIT Z ŘÍZENÍ:** DĚSIVÝ (S OBAVAMI)

FORZA 2 MOTORSPORT

HLEDAJÍ SE SKUTEČNÍ ŘIDIČI.

3+
www.pegi.info

TURN 10

Microsoft game studios®

xbox.com/forzamotorsport2

© 2007 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Microsoft, logo Microsoft Games Studios, loga Forza Motorsport, Turn 10, Xbox 360, a Xbox jsou registrovanými obchodními známkami společnosti Microsoft v celém světě. Názvy společností a výrobků zde uvedených mohou být ochrannými známkami příslušných vlastníků.

Jump in.

XBOX 360™

XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN EXKLUZIVNĚ

PRVNÍ DOJMY

Grand Theft Auto IV

Dvě hodiny, které jsme strávili v Liberty City, se nám zdály zatraceně krátké!

GRAND THEFT AUTO IV

VYDAVATEL: ROCKSTAR GAMES	**VÝROBCE:** ROCKSTAR NORTH	**DOKONČENO**	**DATUM VYDÁNÍ:** 29. DUBNA 2008
POČET HRÁČŮ: 1	**XBOX LIVE:** ANO, 2–16	99 %	

AUTOR: Honza Morkes

PRVNÍ DOJEM po letmém seznámení s Liberty City je zmatený. Vše vypadá jako klasické GTA – pohled zpoza postavy, známý sarkastický hlas z rádia a všudypřítomný ruch v ulicích. Jen co se dostanete na první křižovatku a známým způsobem zatočíte pomocí ruční brzdy, překvapivě skončíte efektními hodinami ve zdi. Divné, co? Přece nebudete brzdit v GTA?! Omyl vážení, musíte!

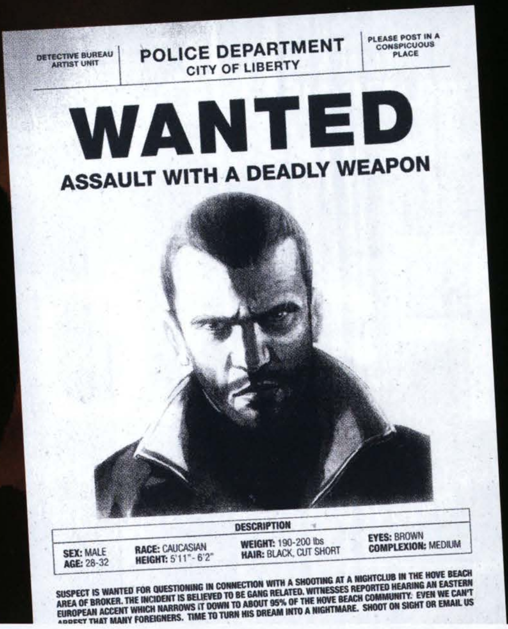
Zapomeňte na sáňky z předešlých dílů, v Liberty City ty věci na čtyřech kolech opravdu vypadají a hlavně se chovají jako auta. Když jedete po obrubníku, vůz je odpovídajícím způsobem nahnutý a hůř se ovládá. Nabouráte do sloupu? Důsledky budou nejen vizuální, ale také mechanické. V sedanu nabouraném zboku bude řízení ujíždět do strany, upadnou dveře nebo se jen rozbijí světlomety. Myslíte si, že pravidla jednoduše obejdete ukradením jiného vozu na ulici? Ale jistě, můžete, jen však nezapomeňte na nutnost rozbít okénko, vniknout dovnitř a nastartovat, což bez klíčků není zas taková legrace (obzvlášť když máte v patách tlupu policistů). A přesně takové by mělo být celé GTA – na první pohled složitější, drsnější, avšak o to reálnější.

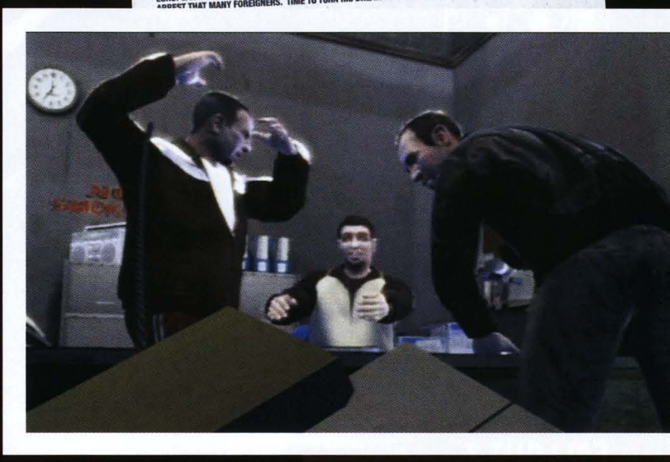
První opravdová mise nás zavedla k uvolněnému Jamajčanovi s roztomilým jménem Little Jacob. Na Kubíkovi bylo vidět, že má rád nejrůznější látky, ať už na realisticky se rozvíjejícím kouři z jeho „přírodní" cigarety, nebo těžko srozumitelnému vyjadřování a horší koordinaci pohybů, zkrátka klasická postava z GTA. Čas na pokec ale brzy přerušila přestřelka a s ní i lehká inovace systému.

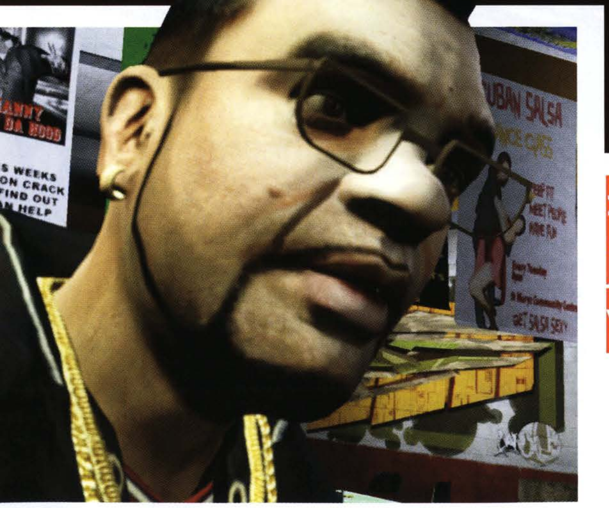
JDE DO TUHÉHO!

Při zaměřování nejste otrocky odkázáni na automatiku. Levým triggerem klasicky zamknete pohled na nejbližší cíl, ale tím vaše spoluúčast nekončí. Pravým analogem můžete manuálně korigovat mušku a zneutralizovat ruku, v níž protivník drží zbraň. Anebo se pokusit o headshot.

Po malém úvodním oťukání jsme se dostali k místu vyžadujícím trochu taktizování. Naběhnout do střeženého skladiště není zrovna nejlepší nápad, a tak jsme se raději vydali prozkoumat výšiny. Lara Croft a Niko Bellic sice mají stále trochu odlišnou náplň práce, přesto nové GTA využívá k dosažení vertikální mobility několika klasických tombraiderov-







»Chcete ukrást vůz na silnici? Ale jistě, můžete, jen však nezapomeňte na nutnost rozbít okénko, vniknout dovnitř a nastartovat

ských pohybů Ano, hurá na střechu s odstřelovačkou! Rockstaři slibují, že objektů ke zdolání bude několik, ale ke své smůle jsme později žádný další nenašli.

Sniperka má sice skvělý dostřel, přesto neodstranila všechny protivníky. Nezbývalo nic jiného, než si to s nimi vyřídit tváří v uzi nebo v samopal. GTA IV využívá nový systém krytí, který proslavilo Gears of War. Samozřejmě, opět nejde o přesnou kopii, ale spíše zjednodušenou verzi, přesto svůj účel plní. Můžete střílet naslepo zpoza překážek, přeskakovat z jednoho krytu do druhého a vůbec chovat se realističtěji než při obvyklém zběsilém pobíhání po světě a náhodném ostřelování nepřátel.

Další mise začínala na nádraží a vyvrcholila velkou honičkou v autech. Z vozu lze poměrně jednoduše střílet, a pokud máte dobrou mušku a dostatek trpělivosti (jinými slovy po pěti minutách zoufalého nahánění:-), můžete ztížit stíhanému řidiči ovládání vozidla, nebo se s tím vůbec nepárat a rozstřílet ho na hořící hromadu šrotu (ačkoli nijak neholdujeme pyromanii, po dlouhém nahánění je ohníček zkrátka zaslouženou satisfakcí).

VODA ČISTÍ

Nákup hot-dogu u stánku spravil náladu a zvýšil počet životů, proto jsme se rozhodli opět nastoupit do auta a vydat se prozkoumat obyčejný život ve městě. Fakt jsme se snažili! Dokonce i mýto na mostě jsme zaplatili. Bohužel tolerance policistů překvapivě skončila v okamžiku neopatrného zaparkování na místě, kde se v té chvíli nacházel jeden z jejich kolegů.

Okolo přihlížející tvůrci nám poradili, že nejlépe zájem policistů setřeseme ve stylu Flatoutu – nabouráním v maximální rychlosti do zídky na nábřeží, která katapultuje řidiče do moře. No... asi to chce trochu tréninku. Z elegantního úprku z dosahu strážců pořádku se stalo trapné poskočení o pár decimetrů před auto, takže jsme se radši sebrali a skočili do vody po svých. Po chvilce plavání a dovedného schovávání pod mostem policisté došli k závěru, že útok na jejich kolegu není zas tak žhavá událost v porovnání s teplou večeří u Televizních novin, a nechali nás být. Škoda jen, že potom jsme museli doplavat tři kilometry k nejbližší pláži.

POVÍDÁNÍ S UNIFORMAMI

Po vydrápání na souši jsme se rozhodli vyzkoušet třetí typ dopravy – helikoptéru. Kde jinde ji hledat než na letišti? I když jsme správně nastavili GPS na letiště, místo vyhlídky na celé Liberty City přišlo další porušení zákona a po menší přestřelce konfrontace s týmem SWAT. Posledních deset minut exkluzivní ukázky jsme tak strávili zběsilým útěkem před půlkou zalarmovaného policejního sboru, abychom o několik kilometrů dál srovnali skóre zničením ukradené dodávky SWAT a padli k zemi po neúspěšném pokusu sestřelit policejní helikoptéru pomocí raketometu.

GTA IV je opět tím druhem zábavy, který od série čekáme. Píše se však rok 2008, a tak jsme zase o kus dál. Placení mýta, vykrádání aut, ukrývání v přestřelkách a v neposlední řadě realističtější model řízení posunují zážitek opět blíže skutečnosti, jakkoliv je ze hry patrná nadsázka a nadhled. Má GTA IV nějaké chyby? Těžko říct, za první dvě hodiny jsme na žádnou nenarazili. Slabší grafika? Možná s porovnáním s Assassin's Creedem tak vypadá, ale brzo si zvyknete na její specifický styl. Takže co dodat? Za měsíc se v recenzi rozhodne. Buďte u toho s námi!

Fallout 3

Vdechněte zhluboka a s nadšením do plic další dávku radioaktivního spadu

AUTOR: Karel Kališ

VE ZKRATCE

Nový příspěvek do radioaktivní kroniky legendární série RPG. Nostalgikové sice můžou brečet a vzteky mlátit do stolu nad změnami, ale věřte tomu, že Fallout 3 se stane legendou. Vždyť radioaktivitou se přeci léčí!

FALLOUT 3

VYDAVATEL: BETHESDA SOFTWORKS | **VÝROBCE:** BETHESDA SOFTWORKS | **DOKONČENO**

POČET HRÁČŮ: 1 | **XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO | 75 %

DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 2008

JEDNOU A PROVŽDY, přestože za hrou stojí herní architekti z Bethesdy, Fallout 3 není ozářený Oblivion s bouchačkami. Tedy... možná vlastně je. Ale ne tak docela! Zmateni? Pravdivá odpověď totiž dost zaleží na okolnostech. „Když jsme začali na hře dělat, sáhodlouze jsme vysvětlovali rozdíly oproti Oblivionu," vysvětluje výkonný producent Todd Howard.

„Když se bavíte s nadšenci a fanoušky, najdete obrovskou hromadu odlišností a my cítili, že přirovnání k Oblivionu s pistolemi je hrubé podcenění hry. Jenže pokud se dáte do řeči s konzumněji orientovanými časopisy, během takových, řekněme, dvou vteřin prostě vyhrknete: „Je to jako post-apokalyptický Oblivion s pistolemi." A oni na to: „Boží!" Pro běžného hráče je to hlavně otevřená hra z prvního pohledu, ve které si můžou dělat, co chtějí. V tomto ohledu je hra opravdu nejblíže Oblivionu. Takže když se teď někdo zeptá, „Je to Oblivion s pistolemi?", má odpověď zní: „V tom nejlepším slova smyslu."

Pravdou zůstává, že seznam podobných herních titulů je více než chudý. Jak správně podotýká hlavní designér Emil Pagliarulo: „Kolik existuje opravdu rozsáhlých RPG pro jednoho hráče?" Dají se spočítat na prstech jedné ruky, což zničenému světu Falloutu 3 dodává ještě více na lákavosti. A jakmile na podzim hra dopadne se silou výbuchu tisíce jaderných pum, zůstane Oblivion pouze sladkou vzpomínkou – až se stanete svědky konce světa, budete polapeni.

NOVÝ ZAČÁTEK

Ve skutečnosti hra startuje do určité míry vznikem nového světa – vaším narozením v nemocnici ukryté za radiaci nepropustnými stěnami ukrytu známého jako Vault 101. Obrazovka přejde ze tmy do světla a stisknutím tlačítka A poprvé rozezníte hlasivky novorozence zdravým křikem. Doktor se zeptá, zda je to kluk či holka, čímž si vyberete pohlaví. Doktor je zároveň vaším otcem a zmíní něco jako Gene Projector – futuristické zařízení, které ukáže, jak bude dítě vypadat za pár let. A to je zároveň i mazaně ukrytý editor vzhledu vaší postavy. Ten však nabízí ještě jednu zajímavou vlastnost, vzhled vaší postavy bude odrazem podoby vašeho otce. Jeho tvář se skrývá za rouškou a generuje se zpětně podle vašich voleb.

Poskočme o rok dopředu. Vaše komunikační schopnosti řádně vzrostly, takže tlačítkem A nyní řeknete „Táta". Navíc už umíte chodit, otevřít si ohrádku, skákat po posteli a provádět pár dalších akcí. Řekněte, už jste někdy viděli vtipnější tutoriál, seznamující vás s ovládáním? V tomto věku dostanete do ruček i knížku s názvem You're SPECIAL!, což je další kulišárna tvůrců, díky níž si ve skutečnosti nastavíte základní atributy (SPECIAL je zkratka pro známé Strenght, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility a Luck).

Další skok vás zanese na oslavu desátých narozenin. Kromě toho, že se naučíte komunikovat s ostatními postavami, dostanete svůj osobní Pip-Boy 3000, počítač sloužící jako inventář a ukazatel zdraví, a svoji první zbraň, včetně následného tréninku na střelnici.

V šestnácti vás čeká první test – Generalized Occupational Aptitude Test, neboli GOAT. Jedná se o klasický test osobnosti s hypotetickými situacemi. Například, pokud vás pošlou do sklepa vyhubit radioaktivní šváby, umlátíte je trubkou nebo zastřelíte pistolí? Odpovědi vám přiřadí tři schopnosti, na které se budete soustředit v průběhu hry při postupu na vyšší úrovně.

Celé dobrodružství začíná v devatenácti, kdy z Vaultu bez rozloučení uteče váš otec. Správce Vaultu si myslí, že jste do toho zapleteni, a jak se napětí stupňuje, vyrážíte po stopách otce vstříc nehostinným pustinám Washingtonu D.C. kolem roku 2277.

KRÁSY CHÁTRAJÍCÍHO SVĚT

Procházka zdevastovaným světem přecpaným triky s pixel-shadery, díky nimž vypadá vše tak nádherně zpustle (ale přitom se polygony šetří), vám přežene mráz po zádech. V dálce můžete zahlédnout pár pamětihodností, jako je Washingtonův monument či

Grant Sthruthers, který má na svědomí efekty násilí u VATS systému, má ve svém okolí tak nechutně odporné referenční materiály, že si kolem pracoviště musel udělat trojitou varovnou oblast s koeficienty „Úrovně vyvolání zvracení".

ZÁHADA 101

Proč zrovna Vault 101? Nehledejte za číslem žádný hlubší smysl. Tvůrcům se jednoduše líbilo, jak číslovka vypadá na zádech obleku hrdiny.

»Bethesda využila pauzování a tahový styl, aby ze střílení udělala podmanivě nechutný masakr

VESELÉ VÝVOJÁŘSKÉ PŘÍHODY

Todd Howard: Zrovna jsme začali vytvářet hru, takže jsem jel nafotit pár obrázků Jeffersonova pomníku, který najdete ve hře. Fotím spoustu záběrů betonu jako referenční materiál pro tvorbu textur a prohlížím si sloup opravdu zblízka. Pak se otočím ke své ženě a říkám: „Takže, kdyby byl támhle jaderný výbuch a směřoval tímhle směrem, jak myslíš, že by to spadlo?" Ona ukáže na nedaleko stojící ostrahu a povídá: „Já myslím, že bys měl *držet hubu*."

NEJLEPŠÍ PŘÍTEL

Na vaší cestě pustinami se k vám čas od času přidá i společník. Jedním z nich se stane čtyřnohý mazlíček, tolik oblíbený v minulých dílech. Jakmile se k vám Dogmeat přidá, začne pomáhat nejen v boji, ale i vyčmucháváním zbraní a dalšího potřebného vybavení. Tvůrci v současnosti řeší, nakolik se bude muset hráč věnovat péči o hafana. Zatím je jisté, že jej budete moci léčit Stimpacky.

Jeffersonův památník, a jak je dobrým zvykem Bethesdy, co vidíte, můžete navštívit. Po cestě se ale musíte vypořádat s nástrahami popraskaných silnic a drolících se chodníků. Putování vás často zavede i do vybydlených trosek škol a kanceláří – mrazivých vzpomínek na lepší časy.

Jedním takovým pozůstatkem je bistro Dot's Dinner, kdysi nablýskané chromem a neóny, dnes prohrávající zoufalý boj se špínou a rzí. A podle pastí a čerstvých těl uvnitř se navíc jedná o doupě nájezdníků. Nikdo zrovna nebyl doma, což znamenalo ideální dobu na trochu toho čmuchání po munici, vybavení a dalších zajímavostem. Jenže zrovna v nejlepším dorazili nájemníci, což vyústilo v krvavou přestřelku. Ideální moment na představení systému vylepšování a upravování zbraní.

Každý kousek už tak mizerného zabijáckého arzenálu Falloutu 3 používáním ještě víc chátrá – přesnost a kadence klesají. Naštěstí můžete dvě mizerné bouchačky spojit do jedné spolehlivé. Tedy dočasně, než i ona projde nezvratným procesem opotřebení a vy ji budete muset vyhodit nebo znovu zkombinovat funkční části. Postupem času v rozvalinách a troskách narazíte na schémata, díky kterým si budete moci vyrobit raketomet či třeba mazanou šrapnelovou bombu z pikslí od paštiky a víček od piva.

STŘÍLEJ PŘESNĚ

Každá zbraň může využívat systému VATS (Vault-Tec Assisted Targeting System). Ať už budete likvidovat Super Mutanty v zákopech u pozůstatků schodů u Kapitolu, masakrovat zombiím podobné Ghouly v opuštěných prostorách Durwichovy budovy nebo v pustinách nahánět žoldáky z korporace Talon, kdykoliv můžete pomocí pravého bumperu zastavit boj a zamířit na danou část těla – hlava, ruce, nohy, tělo – či se pokusit protivníkovi vystřelit zbraň z rukou. Zmrzačení části těla značně sníží bojeschopnost nepřítele. Oslepte je headshotem, zpomalte střelbou do nohou nebo jim znepříjemněte míření rozstřílením rukou. Ovšem pozor, stejnou taktiku využívají i protivníci, takže jste nuceni nejen dávat pozor na celkovou kondici, ale i stav jednotlivých částí.

Bethesda využila pauzování a tahový styl, aby ze střílení udělala podmanivě nechutný masakr. Jakmile vystřelíte, můžete se kochat dopady kulek do těla protivníka snímanými z několika filmových úhlů. A v ten okamžik si uvědomíte, jak melancholická nálada Vaultů připomínající padesátá léta ostře kontrastuje s brutálními krvavými fontánami a celkově syrově podaným násilím. „Myslím, že je to tak trochu ve stylu Tarantina, což je docela zábava," vysvětluje Howard. „Místy je dění až skoro surrealistické. Všechny ty veselé plakáty a jásavá hudba, ale když se umírá, brutalita je až přehnaná. Vše je vážně hezky renderované, což se dá považovat i za uvěřitelné – ale je to absurdní. A to dělá Fallout Falloutem."

Proto si nesmíte zapomenout přibalit na cestu postapokalyptickým světem hry smysl pro (černý) humor. Vše se zatím rýsuje do podoby vskutku nezapomenutelného herního dobrodružství, kterému se dá vytknout jen jediné. Ať už tady zatraceně je!

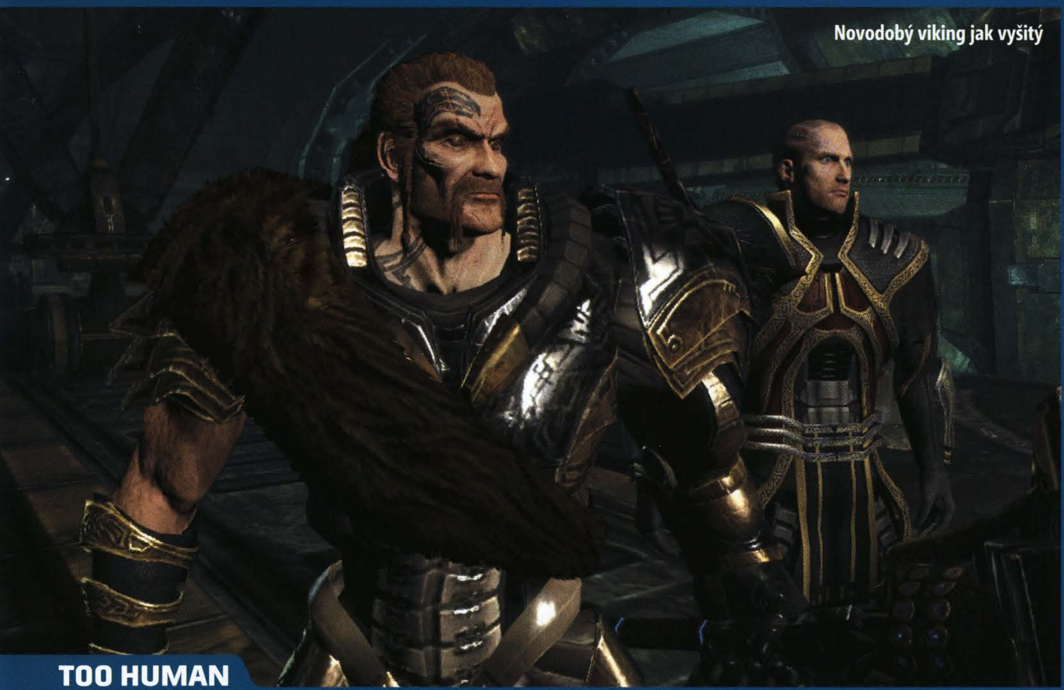
Too Human

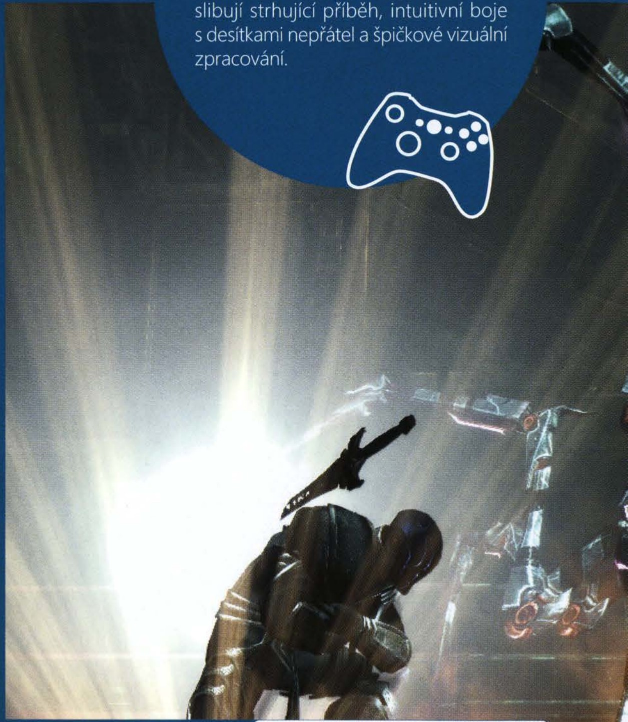
Krví a olejem zbrocená cesta kybernetického boha začne již brzy

AUTOR: Jiří Sládek

VE ZKRATCE

Akční RPG řežba ve sci-fi stylu umožní hráčům vést kroky kybernetického boha Baldura na jeho cestě za záchranou lidstva. Autoři i doposud vydané trailery slibují strhující příběh, intuitivní boje s desítkami nepřátel a špičkové vizuální zpracování.


Novodobý viking jak vyšitý



TOO HUMAN

VYDAVATEL: MICROSOFT ČR	**VÝROBCE:** SILICON KNIGHTS	**DOKONČENO**
POČET HRÁČŮ: 1–4	**XBOX LIVE:** NENÍ ZNÁMO	80 %

DATUM VYDÁNÍ: JARO 2008

XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ
GAME EXPRES http://www.gameexpres.cz

200 Kč sleva při nákupu hry

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě **200 Kč/200 Sk** na hru **Too Human** pro Xbox 360 při objednávce přes internetový obchod Gameexpres (www.gameexpres.cz/www.gameexpres.sk).
- Do poznámky při objednávce vepište kód *080301*. Avizovaná sleva se vám odečte zpětně po zpracování objednávky
- Slevový kupon smí být využit pouze při jednom nákupu hry a jeho hodnotu nelze sčítat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kuponu vyprší dne **18. dubna 2008**.

HOŠI A DÍVKY ze studia Silicon Knights nejsou žádná ořezávátka. Mají za sebou třeba kousky Metal Gear Solid: The Twin Snakes nebo Eternal Darkness, tedy velmi dobře hodnocené konzolové hry. Kromě toho již drahnou dobu makají na vývoji akční sci-fi záležitosti Too Human. I když se tahle akce s prvky RPG nemůže neustálými odklady rovnat třeba dnes již legendárnímu (myšleno svým zpožděním, nikoliv kvalitou – tu bohužel stále posoudit nemůžeme) Duke Nukem Forever, je potřeba připomenout, že první zmínky o hře sahají nějakých osm let nazad.

Za tu dobu se kromě jiného stačili vydavatelé a výrobci několikrát navzájem obvinit, popotahovat se o zaplacení práv na update enginu a vůbec neustále oddalovat datum vydání. První verze hry prezentovaná veřejnosti se objevila v roce 2006 na výstavě E3, ale ohlasy odborníků nebyly nijak valné – kód byl zkrátka v tak raném stádiu, že vzbuzoval dojem nedodělanosti už na první pohled, a autoři se vlastně neměli čím pořádně pochlubit. Momentálně jsou práce na tomto titulu již – údajně – ve finální fázi a hovoří se o termínu jaro 2008. I když na březen to asi opravdu nevyjde...

»Některé řežby si užijete i proti několika desítkám protivníků naráz

KYBERHRDINA

Hlavní postavou je poměrně originálně kybernetický bůh Baldur (podobnost s názvem erpégéčka Baldur´s Gate a stejnojmenným místem ve světě Dungeons and Dragons je čistě náhodná), jenž se vrhne do bitvy mezi stroji a lidmi, probíhající v postechnologickém věku, kdy se svět ocitl na pokraji nové doby ledové. A ač je Baldur technologiemi prolezlý, stojí na té „dobré" straně, snaží se tedy zachránit lidstvo před totálním vyhubením. Připomíná vám to trochu příběhové pozadí nedávno vydané (rovněž Xbox 360 exkluzivní) záležitosti Mass Effect? Nám také, ale vůbec to není na škodu. Koneckonců stejně jako další znak příbuznosti, kterým je informace o tom, že titul Too Human je prvním dílem chystané trilogie.

Je zajímavé, jak do technického světa autoři přimíchávají různé mýtické prvky; zejména norské báje je evidentně silně inspirovaly, pravděpodobně i díky nehostinnému ledovému světu, který tolik připomíná severské pláně. Setkáte se například s futuristickými valkýrami, na straně lidí zase kromě hi-tech vojáků stojí i berserkři, zuřiví válečníci, kteří – ač třeba vylepšení kybernetickými implantáty – připomínají svým zjevem Vikingy. Že by scénáristé zhusta četli romány ze světa Warhammer 40.000, rovněž známého svým mixem technologie a magie či bohům zasvěcenými válečníky? Nemluvě o elitní jednotce Vlků, namakaných bijců... A máme tu i mytologická jména: Grendel, nestvůra z legendy o Beowulfovi, je jedním z nechutných mechanických monster i v Too Human. Potkáte se s ním již v úvodní fázi hry, kdy dostanete za úkol zrůdu zlikvidovat ve staré opuštěné pevnosti, nacházející se za zdmi přetechnizovaného města.

TOTÁLNÍ ŘEŽBA

Too Human má být akční záležitostí, ve které likviduje-te zástupy nepřátel valících se na vás v mohutných vlnách. Některé řežby si užijete i proti několika desítkám protivníků naráz, takže o krev a vnitřnosti (nebo spíš olej a rozdrcené součástky) rozcákané po podlaze nebude nouze. Hlavní náplň hry bude vážně velmi, velmi bojová. V bitevní vřavě využijete samozřejmě obě páčky gamepadu – levou klasicky k pohybu a pravou k zaměřování či mydlení nepřátel tělo na tělo.

Budete totiž moci přepínat mezi zbraněmi určenými pro smazání protivníků hezky zdálky a naopak kousky, které upotřebíte k porcování nablízko. Výměna zbraně přitom probíhá hodně jednoduše a zároveň plynule, což dodá hře na autentičnosti. Kromě střelby a řežby můžete také uhýbat před nepřátelskými údery nebo vyskakovat do vzduchu či na různé „terénní nerovnosti" (no dobře, tím máme na mysli třeba i bedny a další harampádí) – Baldur prostě není žádné nemehlo, a tak by boje měly být hodně akční a bohaté. Nemluvě o tom, že i při skocích a jiných akrobatických kouscích můžete neustále pražit do nepřátel, třeba i ze dvou palných zbraní naráz, nebo si s nimi zahrát veselou hru zvanou Mlýnek na maso.

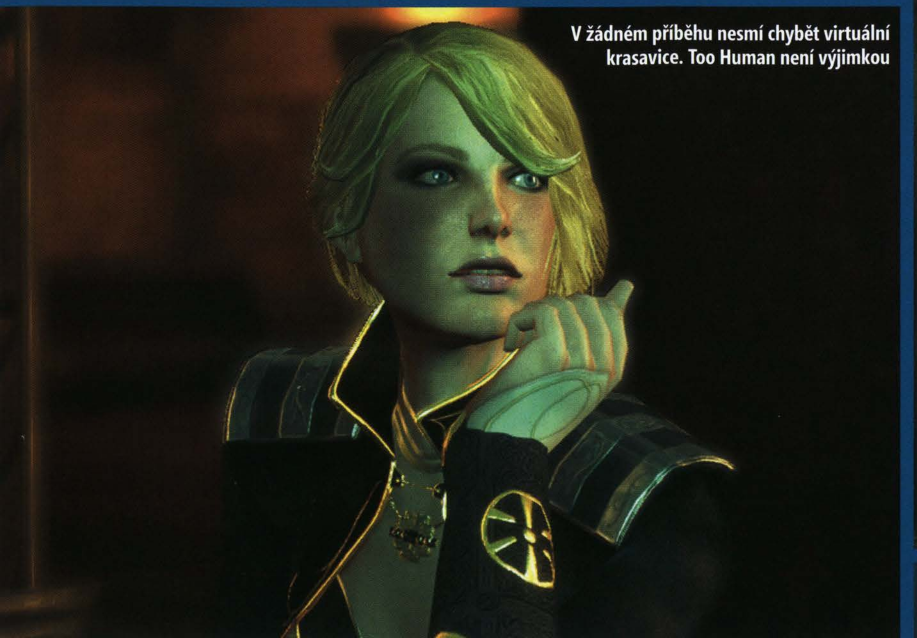
Zvláště při mazanici nablízko by si akcechtiví hráči měli přijít na své – pravou analogovou páčkou totiž půjde vykouzlit různé údery a komba (tenhle způsob boje asi bude vyžadovat trénink). Algoritmus hry sice bude leccos počítat za hráče a pomáhat například se zaměřením protivníků, ale jednoduché to mít nebudete.

ORIGINÁLNÍ INVENTÁŘ

Ve stylu akčních RPG se můžete těšit na mraky vybavení, jež získáte u obchodníků, z různých krabic a beden, anebo které vypadne z nebohých ▸▸

BALDUR RUNNER?

Hra začíná pátráním po mechanické příšeře, která vraždí obyvatele obrovského města. Na temných kulisách kybersvěta si užijete téměř detektivní záležitost, jež svojí atmosférou vzdáleně připomíná geniální snímek s Harrisonem Fordem v hlavní roli. Navíc tu však máme zástupy nepřátel a místo detektiva alkoholika povedete kroky kybernetického boha.



V žádném příběhu nesmí chybět virtuální krasavice. Too Human není výjimkou

Superhrdina se superzbraněmi. Bude to na superhru stačit?

MULTIPLAYER

O hře více hráčů toho autoři doposud mnoho neprozradili, nicméně jisté je, že se dočkáme kooperativního multiplayeru. Osobně sázím na společné procházení jednotlivými částmi příběhu a setkávání hráčů na základnách, kde spolu pokecají nebo třeba vymění vybavení. Tak trochu ve stylu Diabla.

»Kromě skutečného hi-tech světa se Baldur v některých fázích ocitne také v kyberprostoru

Kuk!

tvorů, jež vám ve své hlouposti zkříží cestu. Pancíře, střelné zbraně, veselé krájecí a drtící nástroje, různé lékárničky a posilovače… tohle vše na vás čeká po každém zmasakrování protivníků. Předměty se samozřejmě vyskytují ve všech možných podobách a s různými statistikami i speciálními vlastnostmi, přičemž jde vesměs o náhodně generované „dropy", lišící se i kvalitou. Můžete se ale těšit i na unikátní kousky či celé sady vybavení, které při zkompletování přidají jejich majiteli velice příjemné bonusy.

Připravte se na to, že po rozsekání velkého počtu slabých nepřátel vám probírání kořistí a vybírání nového vybavení zabere možná více času než boj samotný; to samo o sobě nemusí být na škodu (však to znáte, všichni si své virtuální hrdiny rádi pipláme), otázkou ovšem je, o jak moc různorodé a originální předměty se bude jednat. Pokud půjde jen o výplň inventáře vhodnou k pozdějšímu prodeji, asi by vás obírání mrtvol brzy přestalo bavit, kdyby… kdyby autoři nenachystali docela zajímavý systém práce s vybavením a kořistí. Předměty po boji sbírá hrdina automaticky a v inventáři má místo na deset kousků od každého druhu. Pokud tento limit překročíte, hra automaticky vyhodí nejslabší předmět daného typu. Zavilí sběratelé možná přijdou o trochu vlastního rozhodování, na druhou stranu všem ostatním hráčům by mohl tenhle princip ušetřit opruz typu „sakra, zas mám plný inventář, musím se vrátit do města k obchodníkovi a vše prodat".

PĚT PROFESÍ

Jelikož pořád nenápadně omíláme formulku „RPG", je jasné, že se můžete těšit nejen na prohrabávání tun zbraní, ale také na vylepšování postavy. K dispozici by mělo být pět různých povolání. Levelování si přitom užijete dosyta, maximální úroveň je (zatím) stanovena na kulatou padesátku. Rozdíly v jednotlivých profesích se projeví nejen v singleplayeru, ale také (možná dokonce více) v kooperativní hře více hráčů.

Vybalancovaným bojovníkem vhodným jak k přestřelkám, tak k mazanici nablízko je Champion. Máme tu i Commando, specialistu na střelné zbraně, který logicky při střetu tělo na tělo nepodává zdaleka takové výkony. Pro kontaktní souboj se naopak hodí další dvě profese. Zatímco Berserker preferuje zuřivé údery a řídí se heslem „nejlepší obrana je útok", Defender je menší chodící tank, kterého hned tak něco nerozhází. Je tak ideální jako nárazník, jenž zadrží přívaly nepřátel, zatímco ostatní hráči – mluvíme-li o kooperativním multiplayeru – je rozcupují na kousky. A konečně pátým do party je profese nejméně bojová, ale o to důležitější: Bioengineer neboli futuristický léčitel dokáže podporovat sebe i své kolegy.

Povolání se samozřejmě liší schopnostmi a dovednostmi, a kromě těch ryze speciálních si užijete i zvyšování obecnějších atributů, jako je třeba vyšší šance na kritický zásah. A vylepšení se dočkáte i v jiných oblastech – mluvíme teď o technologických implantátech. Chcete obdařit svého hrdinu rychlejšími reflexy nebo odolnější kůží? Není problém, stačí do sebe nacpat trochu toho kybernetického svinstva. Nekoukejte udiveně, už jsme přeci naznačili, že Baldur je kybernetický hrdina. Myslete ale na to, že s každým implantátem sice vylepšíte své schopnosti, ale vždy na úkor ztráty části své lidskosti.

AUDIOVIZUÁLNÍ ORGIE

Hru rozhýbe licencovaný Unreal 3 engine, a ač tenhle základ nemusí být vždy zárukou výborné vizuální podívané (viz nedotažený Turok), musíme s povděkem kvitovat, že grafika Too Human je velice, velice povedená, plná detailů a hlavně krásně čistá. Na dosavadních předváděčkách navíc hra držela solidní frame-rate, jenž ovšem paradoxně poklesne v četných filmových scénách, kterými je hra prošpikována. Některé cut-scény jsou trochu zmatečné, nicméně i tak by měly příběh posouvat dále, stejně jako dialogy s postavami.

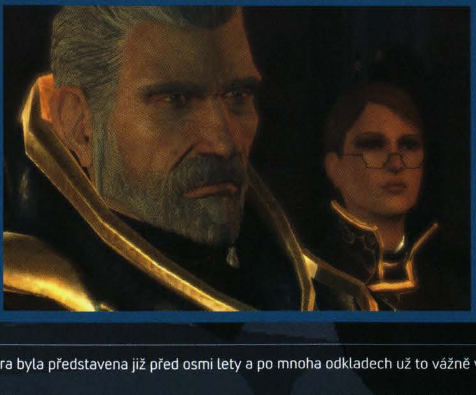
Kromě skutečného hi-tech světa se Baldur v některých fázích ocitne také v kyberprostoru, který připomíná spíše hororové hry, a to zejména podmanivým černo-šedo-bílým zpracováním. V kyberprostoru Baldura čekají nejen v reálném světě nepřístupné lokace, ale také třeba objevování nových dovedností a schopností. Herní svět je hodně atmosférický a měl by pomoci pohltit hráče dějem – k lepšímu zážitku a sžití s Baldurem poslouží i fakt, že všechny ovládací a informační prvky (prostě celý HUD) zabírají poměrně málo místa a nijak nenarušují výhled na dění v herním světě.

Zajímavě je vyřešena kamera. Hráč sice nemá co se jejího ovládání týče absolutní volnost, ale může si vybrat z několika pohledů včetně izometrického à la Diablo a při důležitých nebojových momentech, třeba při rozhovoru s postavou, se obraz automaticky přiblíží do centra dění. K bojové vřavě i v klidnějších fázích vám bude vyhrávat soundtrack od Rogera Sancheze, který už má pár her také za sebou, a pochopitelně se dočkáme i namluvených dialogů.

Přiznám se, že se na Too Human hodně těším. Zajímavý, v mnoha ohledech krutý sci-fi svět, navíc s kyberprostorem, implantáty a mýtickými prvky… to vše v ARPG obalu přístupném méně zkušeným hráčům, ale zároveň dostatečně propracovaném pro náročnější gamery. Tohle přeci nemůže dopadnout špatně! O tom, jako moc dobrá tahle sci-fi rubanice nakonec bude, se snad přesvědčíme již brzy na vlastní kůži.

PĚKNĚ DLOUHÝ PŘÍBĚH

Dějová linie by na poměry akčních RPG měla být nadprůměrně propracovaná, zpestřená vedlejšími questy a hlavně dlouhá. Denis Dyack, šéf Silicon Knights, zatím mluví o cca 40 až 60 hodinách čistého herního času. To zní vážně dost slibně!



Hra byla představena již před osmi lety a po mnoha odkladech už to vážně vypadá, že se letos dočkáme.

VÍTEJTE!

ROZCESTNÍK RECENZE

Zákon schválnosti, člověk si už pomalu balí náhradní teplé ponožky, extra dlouhou šálu a přemýšlí, jak se asi švédsky řekne: „Načněte další sud piva," když na redakční stůl přistane balíček s čerstvou várkou her na recenzi. Obvykle takovou situaci vítáme s nadšením, zvlášť po předchozích chudších měsících. Tentokrát nám však bylo víc než jasné, že všech kandidátům se jednoduše nestihneme podívat na zoubek, a to navzdory tomu, že jsme si vypomohli spoluprací s anglickými kolegy. Exkluzivně si tak můžete přečíst zhodnocení druhého dílu akčně-taktické pecky Rainbow Six: Vegas, která i přes poměrně krátký odstup proti svému předchůdci rozhodně nezklamala. To samé můžeme říct o finální verzi kooperativní hry Army of Two, která se stala častým povyražením v redakci. A nášup kvalitních her pokračuje: děsivý Condemned 2: Bloodshot, multiplayerový Frontlines: Fuel of War, (zá)školácký Bully: Scholarship Edition či drsně severský Viking: Battle for Asgard. Ale, jak se už na následujících stránkách sami přesvědčíte, to rozhodně není vše! Herní sezóna prostě konečně začíná, takže se zavřete do svých pokojů a hrajte a hrajte a hrajte... Nashle za měsíc u další hromady recenzí.

Karel Kališ

XBOX 360 RECENZE

Tento měsíc recenzujeme

XBOX 360 JAK HODNOTÍME?

8–10	**JASNÁ VOLBA**	Hra, která vám nesmí ujít
6–7	**KVALITNÍ ZÁBAVA**	Na špičku stále něco chybí
4–5	**ČISTÝ PRŮMĚR**	Počkejte na zlevněnou edici
2–3	**VÁŽNÉ NEDOSTATKY**	Nemá smysl se jim věnovat
0–1	**TOTÁLNÍ ODPAD**	Radši si uštrikujte svetr

62 Rainbow Six Vegas 2
Teroristé si nedají říct a místo strkání dvoukorun do automatů a hýření u rulety otravují pokojné obyvatele Las Vegas. Čas jim to zarazit.

66 Army of Two
Ve dvou se to lépe táhne a ještě lépe čistí všechny kouty světa od teroru. Přidejte se k dvojce Rios a Salem v této kooperativní akci.

68 Frontlines: Fuel of War
Co se stane, až jednou dojde ropa? Vypukne válka a vy se můžete zúčastnit. Stačí odpovědět na povolávací rozkaz jménem Frontlines.

70 Bully: Scholarship Edition
Chcete si zavzpomínat na školní léta? Máte možnost. Vězte, že školu jako v podání Rockstar Games jste rozhodně nenavštěvovali.

72 Condemned 2: Bloodshot
Temnota se vrací a s ní spousta zábavy pro milovníky děsu a hrůzy. Brutální bitky nechybí, stejně jako detektivní vyšetřování.

74 Viking: Battle for Asgard
Seznamte se s drsným seveřanem Skarinem a pomozte mu shromáždit armádu Vikingů v boji proti nekonečným legiím zla.

76 Turning Point: Fall of Liberty
Představte si, že druhou světovou válku vyhráli nacisti, a představte si, že podnikli invazi na USA. Anebo si nic nepředstavujte a zahrajte si Turning Point

78 Dark Messiah of Might and Magic: Elements
Fantasy FPS není zrovna přehršel a rozhodně ne takových, jako je Dark Messiah. Břitká ocel, mocná magie a fyzikální systém hrají prim.

80 Culdcept Saga
Znáte Monopoly? Ano? A znáte Magic: the Gathering? Taky ano? A co takhle spojit obě hry dohromady?

81 Lost: Via Domus
Bylo jen otázkou, než se oblíbený seriál dočká i herního ztvárnění. Přidejte se ke Ztraceným a pokuste se najít cestu z ostrova.

82 Cars Mater-National
Blesk McQueen, Burák a vlastně celá osádka pixarovského animáku Cars se vrací. Tentokrát na Xbox 360 a v podobě závodů.

83 Spiderwick Chronicles
S dětskými filmy podle knížek se roztrhl pytel a s ním i ten s herními adaptacemi, jako je právě Spiderwick. Stojí za to?

Arkádovky

Commanders: Attack of The Genos 84
Disc of Tron 84

XBOX 360 CO ZNAMENAJÍ IKONY?

XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN EXKLUZIVNĚ — **EXKLUZIVNÍ RECENZE** Pečlivé zhodnocení hry, které přinášíme dříve než ostatní.

JASNÁ VOLBA — **JASNÁ VOLBA** Neexistuje žádný rozumný důvod, proč si nechat ujít tuto hru.

POUZE NA XBOX 360 — **POUZE NA XBOX 360** Zcela nebo časově exkluzivní titul určený pro konzoli Xbox 360.

XBOX ARCADE POUZE NA XBOX LIVE ARCADE — **POUZE NA XBLA** Hra je určena pouze pro službu Xbox Live Arcade.

XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN NAJDETE NA DVD — **NAJDETE NA DVD** Na našem disku se ukrývá hratelná ukázka či video z této hry.

JASNÁ VOLBA

[XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN EXKLUZIVNĚ]

POHLED ODJINUD

RAINBOW SIX VEGAS 2	DETAILY
VYDAVATEL: UBISOFT	
VÝROBCE: UBISOFT	
POČET HRÁČŮ: 1–2	
XBOX LIVE: 2–16	
V PRODEJI: 28. BŘEZNA	
CENA: 1 699 KČ	

XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

GAME EXPRES http://www.gameexpres.cz

100 Kč sleva při nákupu hry

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě **100 Kč/100 Sk** na hru **Rainbow Six Vegas 2** pro Xbox 360 při objednávce přes internetový obchod Gameexpres (www.gameexpres.cz/www.gameexpres.sk).
- Do poznámky při objednávce vepište kód *080303*. Avizovaná sleva se vám odečte zpětně po zpracování objednávky
- Slevový kupon smí být využit pouze při jednom nákupu hry a jeho hodnotu nelze sčítat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kuponu vyprší dne **18. dubna 2008**.

Rainbow Six Vegas 2

Vojáci Toma Clancyho jsou zpátky ve Městě hříchů

AUTOR: Steve Brown

TĚŽKO ŘÍCT, jestli lze minimální pokroky Rainbow Six Vegas 2 proti minulému dílu označit jako dodržování mantry „Nesnaž se opravit něco, co není rozbité", anebo je to prostě jen o lenosti a nedostatku snahy vývojářů. Abychom vám ušetřili dlouhou vnitřní rozepři, rovnou prozradíme, že je to vlastně úplně jedno. Rainbow Six Vegas byla famózní hra a jen o rok později přichází dvojka, která přináší novou kampaň ještě o něco lepší hry. Zatratit ji jenom proto, že nedokáže přijít s novou verzí oslepovacích granátů, to bychom vypadali jako dokonalí herní neotesanci.

JEN DROBNÝ MAKE-UP

Ano, hra je vizuálně prakticky stejná jako jednička, a přestože vypadá dobře, rok stáří je znát. Proto zejména textury začínají působit trochu zastarale. Vegas 2 dozajista nevyužívá veškerých možností nové Unreal technologie, spíš je vidět, že Ubisoft chtěl recyklovat stejný balík textur, který si od Epicu koupil pro jedničku. Děj hry zůstává zasazen do Las Vegas, což opět zavání ekonomickým „přežvýkavým" myšlením. Ubisoft prostě nejspíš zužitkoval ty úrovně, jež nestihly vydání jedničky před rokem. Zvlášť když se děj odehrává paralelně s původním příběhem.

Tentokrát ale nejsou bojůvky zasazeny do interiérů obrovských kasin, ty tvoří jen malou část hry. Vegas 2 – to je především boj ve městě. Město jako celek není ničím výjimečné. To teprve jednotlivé úrovně, které prokazují vysokou zručnost vývojářů. Ať už je to stanice jednokolejky, naftová rafinerie, tělocvična, luxusní byt nebo stanice lanové dráhy. Vtipným výstřelkem je hala pro LAN párty v Las Vegas Convention Centre, kterou si Ubisoft vyzdobil plakáty Far Cry 2.

MÉNĚ JE VÍCE?

Na návrhu úrovní je tentokrát nejdůležitější skutečnost, že všechny jsou specificky upraveny pro kooperativní hraní. Každý level má několik vstupních bodů a na rozdíl od jedničky se může do vaší rozehrané singleplayerové kampaně kdykoliv připojit kamarád pro kooperativní hru. Tato vlastnost má ale také jednu podstatnou nevýhodu, a to snížení počtu hráčů v kooperativním módu ze čtyř na dva. Už teď je jasné, že komunita si to nenechá jen tak líbit a mručení se bude ozývat ze všech stran.

Z našich zkušeností ale vyplývá, že právě spolupráce dvou hráčů byla nejhranější. V každém případě se cítíte mnohem lépe, když víte, že s parťákem sdílíte celou herní kampaň a nikoliv jen jednotlivé mise bez návaznosti. Malou úlevou pro milovníky kooperativního módu může být fakt, že počítačem ovládaní týmoví hráči ve hře zůstávají.

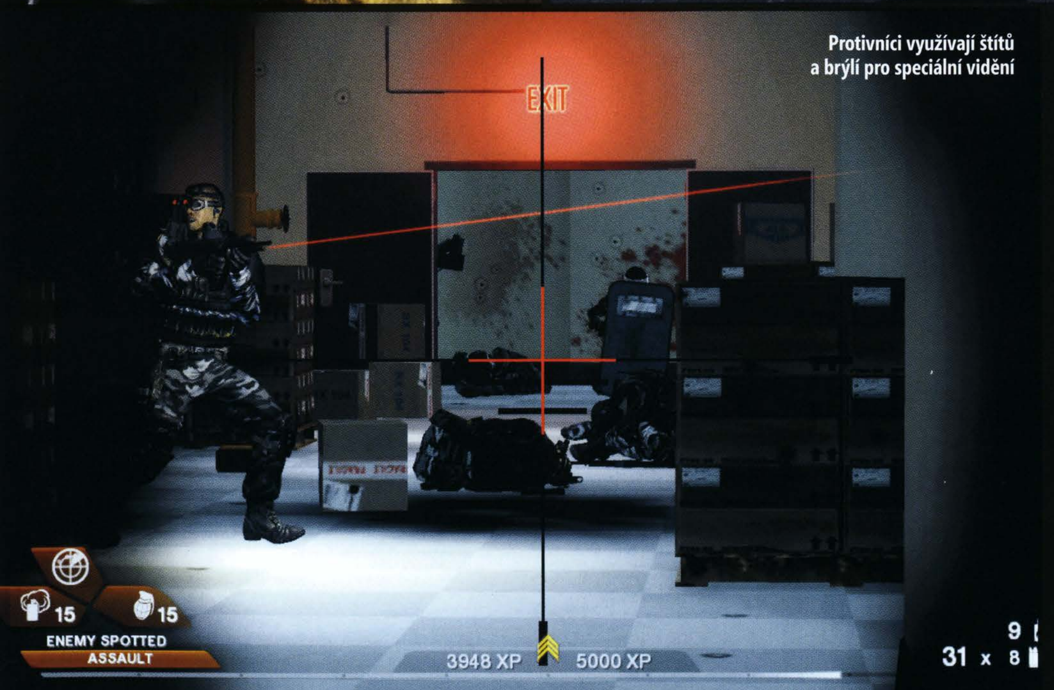
ALFA DOLEVA, BRAVO NA DVANÁCT HODIN, GAMA STÁT!

Série Rainbow Six je proslulá vysokou obtížností a v návaznosti na to i požadavkem

VĚDĚLI JSTE, ŽE...
FAKTA JSOU FAKTA
Mód P.E.C. (Persistent Elite Creation) nyní dokáže mnohem lépe zachytit vaši skutečnou podobu (za pomoci Live Vision kamery), a tak můžete hrát s vojákem, který vypadá přesně jako vy? V multiplayeru i singleplayeru.

RAINBOW SIXTEEN

Multiplayerový versus mód pro 16 hráčů byl řádně poupraven a zahrnuje teď následující typy her: Attack & Defend (střídavě plníte zadaný úkol, např. ochrana kufříku), Team Leader (ochraňujete svého velitele a snažíte se odstranit velitele protivníka), Total Conquest (musíte zajmout a držet oblasti vyznačené satelitním vysílačem) a samozřejmě klasický Deathmatch a Team Deathmatch. Oba první zmíněné typy hry, tj. Attack & Defend a Team Leader, připomínají staré dobré časy Counter-Striku. Návykový, jednoduše uchopitelný multiplayer Vegas 2 si jistě zaslouží část úspěchu téhle slavné střílečky. Nebuďte ale překvapeni, až zjistíte, že spousta multiplayerových map ve dvojce jsou jen přepracované verze těch starých z jedničky (včetně některých ze stažitelných balíčků).



Protivníci využívají štítů a brýlí pro speciální vidění

taktických dovedností, se kterými by hráči nejspíš mohli velet i skutečným zásahovým jednotkám. Jenže tahle poučka platí pro první díly série a v posledních letech, kdy se Ubisoft rozhodl udělat z ní „masovku", už vůbec neodpovídá realitě. Oba díly Vegas jsou jednoduché a přístupné, navíc prakticky na nejvyšší úroveň zdokonalily ovládací schéma žánru FPS na konzolích (viz boxík).

Obrovská paleta dostupných akcí a příkazů, která může některé lidi odradit, vyvolá ve vašem mozku a rukou tak pohotový multi-tasking, že si budete chvílemi připadat jako ženská. Dokonalé ovládací schéma zůstává od jedničky prakticky nezměněné. Jedinou podstatnou novinkou Vegas 2 je sprintování, které najdete pod levým horním tlačítkem. Může to znít jako maličkost, ale možnost sprintovat ve skutečnosti výrazně mění tempo hry. Pobíhání mezi úkryty pod těžkou palbou vyvolává opět o něco akčnější atmosféru, ne nepodobnou vzrušujícím filmovým záběrům.

KDO UTEČE, VYHRAJE

V jedničce se bez možnosti sprintování často stávalo, že vás protivníci prostě a jednoduše na dlouhou dobu sevřeli v jednom úkrytu, ze kterého bylo možné pouze krátce vykukovat a pokoušet se v rychlosti strefit okolostojící protivníky. Sprintování teď umožňuje mnohem

HRÁTKY S OVLADAČEM

Rainbow Six Vegas 2 má podle našeho názoru nejlepší ovládací schéma, jaké kdy střílečka měla. Je to především „přilnavé" krytí, díky kterému hra vyčnívá. Stačí zmáčknout levé spodní tlačítko a vaše postava se zády přitiskne k jakékoliv vertikální ploše. Držte tlačítko a můžete se volně pohybovat v úkrytu, vykukovat ven a klidně i zaměřovat. Pokud střílíte z pozice mimo úkryt, stačí pustit všechna ostatní tlačítka a znovu zmáčknout levé spodní, abyste se vrátili do stejné krycí polohy. Jakmile si tenhle systém jednou vyzkoušíte, bude vám chybět v jakékoliv hře, která ho nemá. Třeba i v tak kvalitní střílečce, jako je Call of Duty 4. Dokonale jsou na ovladač namapovány i taktické příkazy a volby zbraní a vybavení. Některá tlačítka mají dvojí funkci – pokud je podržíte, objeví se jednoduché HUD menu pro další volby.

CO JE NOVÉHO?

Pro Vegas 2 vypůjčeno z Call of Duty 4.

1 POUTO POVINNOSTI Systém hodnocení si tvůrci „vypůjčili" z CoD4 a rozdělili jej do tří A.C.E.S. kategorií – boj na blízko, střelba a útoky. V každé z kategorií hromadíte body za bonusové zkušenosti, vyšší hodnosti a odemykání nových zbraní a vybavení.

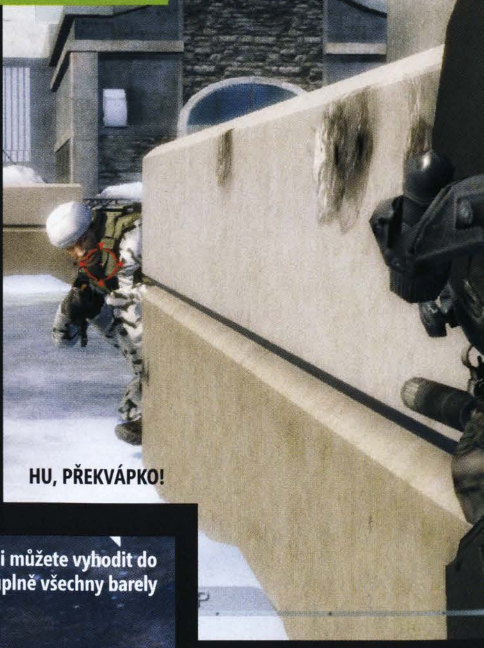
2 MODERNÍ VÁLKA Stejně tak se tvůrci zjevně inspirovali v Call of Duty 4 při zavádění průraznosti. Kryty z měkkých materiálů teď můžete vysokými kalibry snadno prorazit. Například kvalitní útočná puška snadno prostřelí pohovku, za kterou se skrývá terorista.

3 UHÁNĚJ, VOJÁČKU, UHÁNĚJ! Nová možnost sprintování nebo lépe řečeno rychlého přebíhání mezi krycími pozicemi je „poslední kapkou", která z už tak výborně do ruky padnoucího schématu ovládání dělá bezkonkurenční skvost. Ne že by se tvůrci neinspirovali... u CoD4.

»Tentokrát ale nejsou bojůvky zasazeny do interiérů obrovských kasin, ty tvoří jen malou část hry

plynulejší postup hrou, protože se ve svém kevlarovém pancíři můžete rychle pohybovat mezi stoly, kopírkami, popelnicemi, prostě všemi možnými městskými překážkami vhodnými ke krytí.

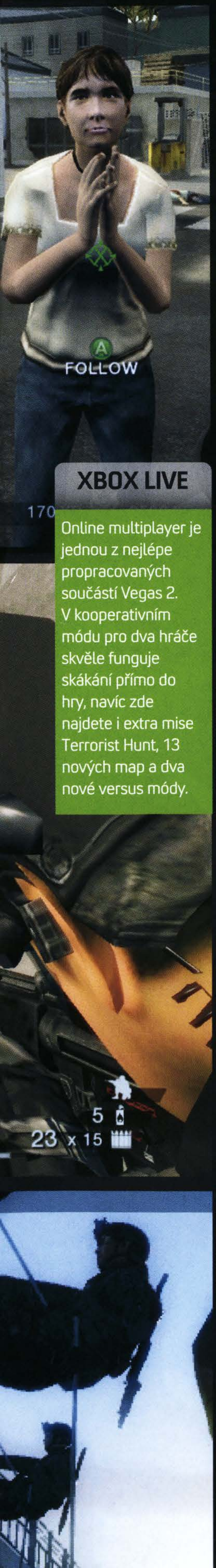
Navíc rychlost svého pohybu můžete dále vylepšit použitím lehčího (tudíž ale i slabšího) brnění. Během sprintování samozřejmě nemůžete střílet, přesto se jedná o skvělou věc. Jenže tato nová schopnost samozřejmě nemůže zůstat bez odezvy na straně protivníků. Umělá inteligence se teď chová ještě o něco chytřeji než dříve. Nejen, že jsou protivníci vzájemně komunikativnější, ale navíc disponují podobnými srandičkami, jaké máte vy – štíty, silným brněním nebo třeba brýlemi pro noční vidění. Váš technický náskok už není, co býval, a tak se musíte o to víc snažit postupovat po žebříčku dostupných povýšení, abyste si odemkli přístup k novým zbraním a dalšímu vybavení.



HU, PŘEKVÁPKO!

V ropné rafinerii můžete vyhodit do vzduchu úplně, ale úplně všechny barely

Agent NSA trochu připomíná jinou sérii od Toma Clancyho



LEPŠÍ NEŽ PŘEDCHŮDCI?

Párkrát jsme od několika cynických hráčů zaslechli, jak Vegas v narážce na vysokou obtížnost popisují jako „Lemmings FPS". To ale pro Vegas 2 ani trochu neplatí. Některé mise si skutečně budete muset zopakovat, o tom žádná. Ale s několika vstupními body pro každou úroveň, proměnlivým chováním protivníků a spoustou týmových rozkazů (a navíc i novou umělou inteligencí parťáků, která umožňuje ještě dynamičtější pohyb a krytí) bude každé opětovné rozehrání úplně jiné. Vývojáři také zapracovali na velkém nedostatku z minula – rozmístění checkpointů. To je tentokrát mnohem propracovanější, takže frustrace z minulého dílu z větší části opadá.

Jestli jste hráli původní díl Rainbow Six Vegas a ničím vás nezaujal, nevíme, čím bychom vás mohli nalákat k druhému pokračování. Jednoduše řečeno, není tady dostatek změn na to, aby jej šlo označit za od jedničky výrazně odlišný zážitek. Pokud ale jste fanoušky prvního dílu, pokračování si zamilujete. Sice nepřináší žádné výrazné inovace, ale už jen skutečnost, že si můžeme užít další rozsáhlou kampaň s novými multiplayerovými mapami a módy, dělá z Vegas 2 povinný kousek do vaší i naší Rainbow Six sbírky. A pokud jste náhodou původní Vegas prošvihli, můžeme vám doporučit Vegas 2 nejen jakožto nejlepší díl série, ale i nejlepší týmovou střílečku pro Xbox 360, co zatím vyšla. A vůbec se nemusíte bát, že by jí po prvním dohrání rozsáhlé příběhové kampaně došla pára, naopak.

Váhající hráči by si měli zapamatovat, že Vegas 2 je pořád ještě realistická střílečka, ačkoliv zdaleka ne tak obtížná, jak jste si možná předtím mysleli nebo zaslechli. Spíš naopak, ovládání vám padne do ruky prakticky ihned a lepší abyste na současné generaci konzolí pohledali. Ubisoft zariskoval, když se rozhodl v Rainbow Six Vegas 2 neprovádět žádné velké, zásadní změny, ale odvážná sázka se nakonec vyplatila. Jde o jednu z nejlepších FPS pro Xbox 360. Stejně jako každý zkušenější gambler by ale i Ubisoft měl dobře vědět, kdy přestat. Tým Rainbow opouští tentokrát Las Vegas s tím, že pokud se v brzké době vrátí, nebude to zdaleka tak příjemné a vítané setkání.

XBOX LIVE

Online multiplayer je jednou z nejlépe propracovaných součástí Vegas 2. V kooperativním módu pro dva hráče skvěle funguje skákání přímo do hry, navíc zde najdete i extra mise Terrorist Hunt, 13 nových map a dva nové versus módy.

XBOX 360 VERDIKT — RAINBOW SIX VEGAS 2

- ✓ Bezproblémový kooperativní mód
- ✓ Skvělá nová funkce sprintování
- ✓ Vylepšené multiplayerové módy
- ✓ Lépe navržený systém hodnocení
- ✗ Žádný velký krok kupředu
- ✗ Malá vylepšení

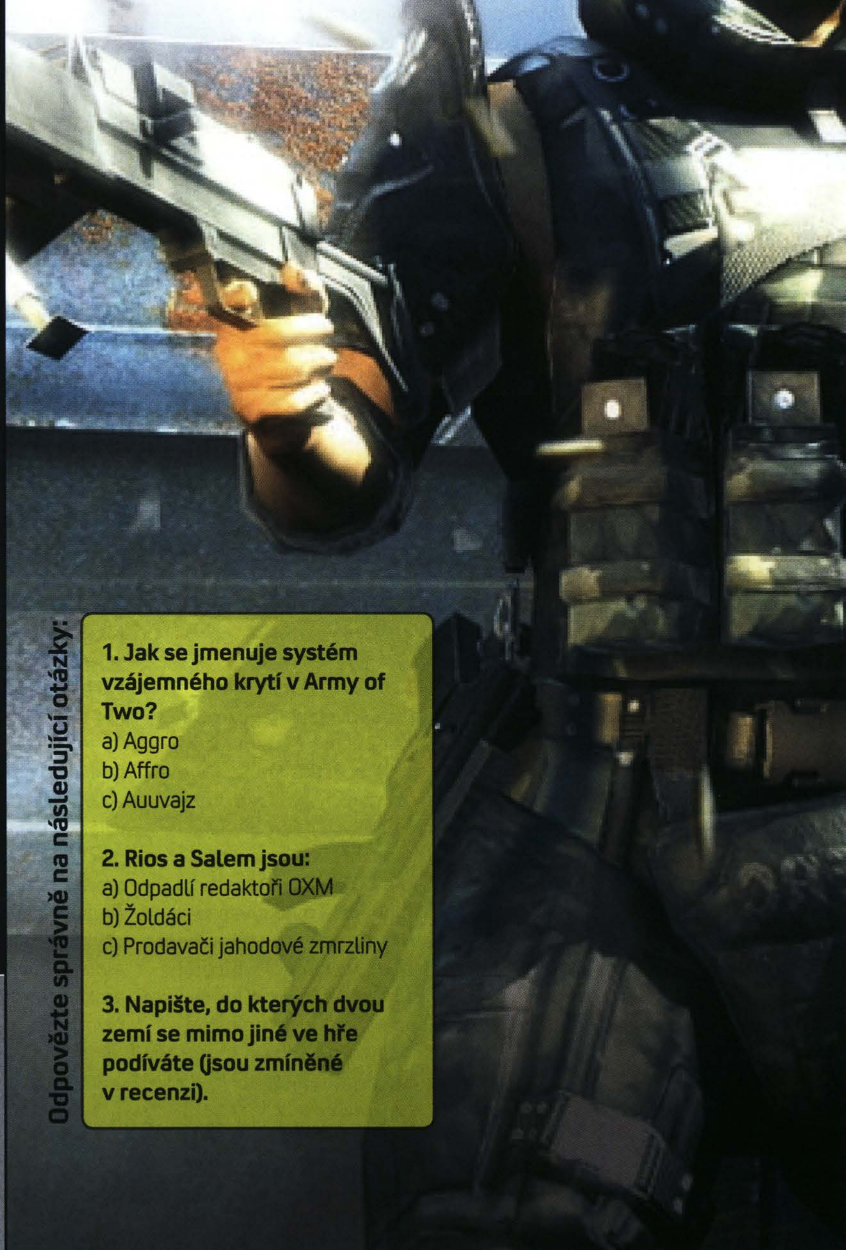
HODNOCENÍ **8,9**

NIC NEOČEKÁVANÉHO, NIC REVOLUČNÍHO, JEN STARÝ DOBRÝ VEGAS V ŘEMESLNĚ ZVLÁDNUTÉM POKRAČOVÁNÍ.

SOUTĚŽ

Vyhrajte výbavu pravého žoldáka!

Vojáci, pozor! Chcete-li se připojit k nebezpečné misi s kódovým označením Army of Two, musíte správně projít následujícím testem a správně zodpovědět na všechny položené otázky. Tři z vás budou mít tu čest, že doprovodí do boje naše elitní zabijáky, Riose a Salema. Dalších pět úspěšných obdrží zbrusu novou soupravu pro přežití i v těch nekrutějších podmínkách, obsahující polní láhev, kompas a nůž. Abyste neřekli, že váš výcvikový seržant je pes, nejdete rady po prolistování tohoto žurnálu (specificky na stranách 66 a 67). A teď už pohov!



Odpovězte správně na následující otázky:

1. Jak se jmenuje systém vzájemného krytí v Army of Two?
a) Aggro
b) Affro
c) Auuvajz

2. Rios a Salem jsou:
a) Odpadlí redaktoři OXM
b) Žoldáci
c) Prodavači jahodové zmrzliny

3. Napište, do kterých dvou zemí se mimo jiné ve hře podíváte (jsou zmíněné v recenzi).

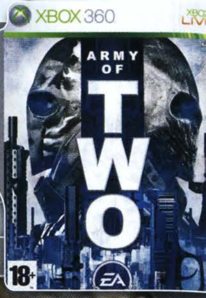
Uzávěrka soutěže je **30. dubna**, vyhlášení výherců najdete v **OXM 12**. Odpovídat můžete poštou na adresu brněnské redakce OXM (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo Army of Two. Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší emailové schránce oxm@cpress.cz (jako předmět uveďte heslo Army of Two). Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny.

Army of Two

Elitní armády se zmenšily na elitní jednotky. Nyní přicházejí do módy elitní dvojice, se kterými je mnohem víc legrace

ARMY OF TWO	
VYDAVATEL:	ELECTRONIC ARTS
VÝROBCE:	ELECTRONIC ARTS
XBOX LIVE:	2–4
POČET HRÁČŮ:	2
V PRODEJI:	OD 7. BŘEZNA
CENA:	1 799 KČ

DETAILY



AUTOR: Michael Stern

PO RELATIVNÍM NEÚSPĚCHU týmových akcí Kane & Lynch a Conflict: Denied Ops, jež chtěly prorazit dvěma vzájemně spolupracujícími hrdiny v hlavní roli, se zdálo, že vývojáři po letech slibů dokonalé hratelnosti narazili na slepou vývojovou větev. Přestože prvně jmenovaný titul dnes hlásí 1,4 miliónů prodaných kopií, je to především díky obrovské reklamní masáži, kdy oba protagonisté na čas obsadili každý druhý webový banner, a kdybychom žili v matrixu, vyskakovali by i z kostelních nádob se svěcenou vodou. Nápad dvou kooperujících parťáků zní dobře na papíře, ale v praxi znamenal víc problémů s haprující umělou inteligencí a dutostí celého konceptu než zábavy. Kdo by si pak vsadil na třetího v ringu, militantní střílečku Army of Two s řadovým válečným námětem a dvojicí prefabrikovaných svalovců v klaunských maskách? Překvapení, když hra nyní ukazuje, že i tudy cesta skutečně vede, se vyrovná snad jen nálezu učebnice lingvistiky v knihovničce dlaždiče.

»Začne-li se zajídat střílení, předhodí hra třeba seskok padákem s plachtěním mezi skalními útesy a odstřelováním teroristů

V DOBRÉM I VE ZLÉM

Kdyby bylo ve hrách povoleno registrované partnerství, zabijáci Salem s Riosem by byli již dávno oddáni. Na počátku Army of Two si hráč vybírá jednoho z nich, přičemž druhý mu pod vedením umělých neuronů dělá společnost po zbytek hry. K ruce autoři nedávají tupou loutku, která jen sem tam pomáhá střílením nepřátel a neuměle se motá po mapě. Hra je založena na absolutní spolupráci. Nelze se vydat na sólovou dráhu a spolubojovníka nechat za sebou, každý kus úrovní je přeplněn nepřáteli, zakopanými za barikádami a připravenými jedince okamžitě ustřílet k smrti. Zde je potřeba spojit síly a objevit propracovaná pravidla boje.

Army of Two není realistickou akcí a netváří se ani příliš takticky. Autoři vytvořili jednoduchý systém, v jehož centru je tzv. aggro, což je míra pozornosti, kterou na sebe dokáží Salem nebo Rios strhnout. Začne-li hráč pálit nepřátelským směrem, aggrometr se přehoupne na jeho stranu, nepřátelé jdou po něm, zatímco parťáka si nevšímají. Mnohem zajímavější ale je nechávat nabrat aggro počítačem řízeného spojence a sám se vydat obkroužit pozice odlákaných nepřátel a zlikvidovat je rychlými dávkami do týlu. Primitivní jako prezidentská volba, ale Army of Two si s takovou náplní vystačí po celou hru. Strhávání pozornosti je totiž poplatný celý návrh hry od ovládání až po specifické herní situace. Gamepad je posetý několika typy příkazů – braň pozici, k noze, vběhni mezi ně a střílej! To vše povýšené na druhou, když to může parťák provádět buď v agresivním módu, nebo naopak pasivně, aby nepřevzal aggro hráče. Co takhle prohodit si zbraně? Žádný problém, stačí přiběhnout k bratrovi a stisknout tlačítko, či další klávesou poplácat spolubojovníka po zádech. Navzdory komplikovanosti přejdou příkazy rychle do krve, stačí jedna mise v ostré akci a z hybridní dvojice vojáků se skutečně stává nepřemožitelná armáda.

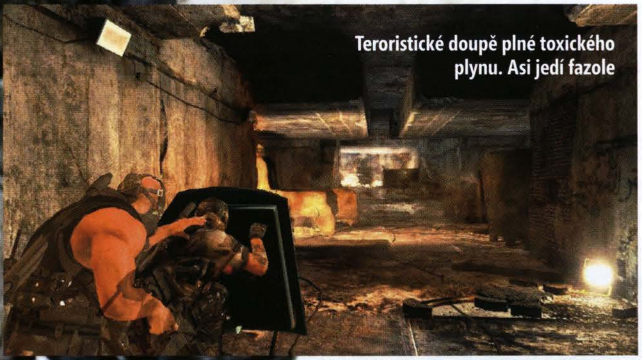
EXPLOZIVNÍ HODINOVÝ STROJEK

Mechanika Army of Two přebíjí zasazení. Salem s Riosem jsou řadovými vojáky pachtícími se v písku pouštních operací, než si jich v rámci herního tréninku všimne utajená vládní složka s tak objemnou peněženkou, aby zatáhla výcvikový program elitních zabijáků řešících krizové situace po celém světě. Ústřední dvojka dostává módní plechové masky s vnitřní úpravou proti tvorbě akné a letenku vojenskou třídou do Afghánistánu, Iráku a dalších zemí, kde se ozývá „Ratatatata!" častěji než zvonění mobilních telefonů. Mírný stereotyp prostředí ovšem rozbíjí bojové situace plynoucí z předávání aggra – jako by tvůrci samostatně odladili každou místnost. Jednou cestu přehradí obyčejné bedny, za kterými se krčí banda nepřátel se samopaly, pak následuje dobývání opancéřovaného kulometného hnízda, jindy dvojka zabijáků po seskoku padákem přistane doprostřed klubka sebevražedných teroristů s dynamitem na těle a opřena o sebe zády musí bleskově likvidovat odpor, než se jí dostane na tělo.

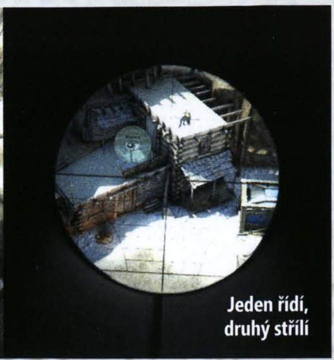
Salem s Riosem spolupracují neustále – vzájemně se vytahují na místa, která jsou pro druhého nedostupná, jeden kryje druhého utrženými dveřmi od auta nebo se dělí o zásobníky. Neodvažujeme se uvažovat, co dělají, když jdou na toaletu.

	ARMY OF TWO	CONFLICT: DENIED OPS	KANE & LYNCH
INTELIGENCE PARŤÁKA	9	4	7
NÁPLŇ MISÍ	8	7	8
ATRAKTIVITA PROSTŘEDÍ	8	6	9
CELKOVÝ SPÁD	8	7	7
GRAFIKA	8,5	5	6
CELKEM	**8,3**	**5,8**	**7,4**

Náročné promýšlení taktiky bude hráč hledat těžko. Army of Two je o instinktu a pohotových reakcích, kdy musíte stáhnout umírajícího Salema přepnutím do pasivity a sám převzít aggro, řešíte, zdali jednorázově předstírat smrt a zachránit si život, nebo jestli poslat parťáka do místnosti plné extrémistů a ihned mu jít v patách na pomoc.



Teroristické doupě plné toxického plynu. Asi jedí fazole



Jeden řídí, druhý střílí

Spolupráce s umělou inteligencí funguje až na výjimky výborně. Hráč se nemusí bát zemřít, protože jej spolubojovník v nouzi odtáhne do bezpečí a divotvornou bandáží přivede zpět k životu. Samozřejmě si předtím sám vyčistí prostor od nepřátel, k čemuž mu i postřelený hráč může stále dopomáhat palbou, byť neschopen pohybu. Začne-li se zajídat střílení, předhodí hra třeba řízený seskok padákem s impozantním plachtěním mezi skalními útesy a odstřelováním teroristů. Ostatně odstřelování je v režii Army of Two rovněž nečekaně tandemovou záležitostí.

Salem a Rios nezabíjejí pro radost, ale kvůli kupícím se účtům za elektřinu. Proto je operační důstojníci zásobují množstvím nepovinných úkolů, jež vedou kromě achievementů k tučným finančním odměnám. Nestihneš odprásknout pilota odlétajícího vrtulníku, hráči? Nevadí, ušetříme pár tisíc dolarů. Alternativní cíle oživují nažloutlá bojiště stejně jako ty primární. Prostředí je živé, Salem s Riosem na sebe v nouzi pořvávají: „Končím, už toho mám plné zuby!" a občas je nutné například osvobodit vězně a pronést jej téměř bezbranně celou mapou do bezpečí (vzpomínka na kultovní Thief). Jediná výtka ke skladbě misí míří na jejich linearitu – kdykoliv lze zapnout GPS a nechat se za ruku dovést k cíli.

VYBROUŠENO A NALEŠTĚNO

Profesionální – tak lze nejstručněji popsat výraz Army of Two. Postavy se pohybují přirozeně včetně automatického krytí a vykukování při střelbě zpoza překážek a stejně propracovaná je grafika s podmanivou zvukovou kulisou chaotického boje. Autoři na doplňcích nešetřili. Každou misi uvozuje dospělá animace a například takové nakupování zbraní je malou hrou ve hře. Právě objednávání vybavení u překupníků je místem, kde si lze pořádně užít nasyslených peněz. Kvalita útočných, odstřelovacích pušek, brokovnic nebo speciálních doplňků v podobě raketometů a brnění se v akci výrazně liší. Navíc nastává dilema, zda stávající zbraň, která přívalům nepřátel již nestačí, vylepšit novým zásobníkem, pažbou, hlavní apod. (z obyčejné AK-47 lze tuningem hravě udělat futuristický kanón) či přesedlat na zcela nový typ. Nebo se vykašlat na účinnost a frajersky investovat do kompletního pozlacení/postříbření. Hra nabízí přístup do zbraňové samoobsluhy často i několikrát v rámci jedné mise, takže lze dynamicky reagovat na danou situaci nebo jednoduše experimetovat, která puška dělá lepší „Bum!"

Stejně často lze nakupovat v multiplayeru. Kooperace přežívá i v něm, přičemž vrcholem online válčení je mód warzone, jenž vhazuje do jedné ze čtyř map dva týmy o dvou hráčích, stejně jako kvanta agresivních počítačových nepřátel a hrst náhodně generovaných úkolů. Aggro ustupuje mírně do pozadí, nicméně adrenalin pak vytvářejí sami hráči. Dokážou udržet zraněného parťáka naživu před nepřátelským týmem i teroristy? Kde se objeví další úkol a dokážeme k němu doběhnout včas? Multiplayer je rovnocenným (ne-li zábavnějším) společníkem kampaně (již lze samozřejmě také procházet ve dvou), který si z ní bere řadu prvků jako křížení protivníka a přidává k nim jiné – kooperativně řízená vozidla budiž příkladem. Army of Two dláždí cestu tandemovým střílečkám v době, kdy je veřejnost i vývojáři téměř pohřbili. Vděčí za to netradičnímu adrenalinovému válčení, jež hráče neobtěžuje chybami jako konkurence, ale nabízí profesionální zábavu na úrovni.

XBOX 360 VERDIKT

ARMY OF TWO

- ✓ Inteligentní a samostatný parťák
- ✓ Atraktivní, živé mise plné břitké akce
- ✓ Nakupování a modifikace zbraní
- ✓ Řízný multiplayer
- ✗ Příliš přímočaré mise
- ✗ Prostředí může omrzet

HODNOCENÍ

KONEČNĚ PŘICHÁZÍ KOOPERATIVNÍ STŘÍLEČKA, VE KTERÉ NENÍ PARŤÁK PŘITĚŽUJÍCÍ PODRŽTAŠKOU, ALE SAMOSTATNÝM CHARAKTEREM SE STYLEM A ÚČINNOSTÍ ROZJETÉHO TANKU. NETRADIČNÍ PORCE ADRENALINU S GLANCEM PROFESIONALITY PAR EXCELLENCE.

8,3

100 Kč sleva při nákupu hry

XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

GAME EXPRES http://www.gameexpres.cz

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě **100 Kč/100 Sk** na hru **Frontlines: Fuel of War** pro Xbox 360 při objednávce přes internetový obchod Gameexpres (www.gameexpres.cz/www.gameexpres.sk).
- Do poznámky při objednávce vepište kód *080302*. Avizovaná sleva se vám odečte zpětně po zpracování objednávky
- Slevový kupon smí být využit pouze při jednom nákupu hry a jeho hodnotu nelze sčítat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kuponu vyprší dne **18. dubna 2008**.

AUTOR: Petr Urban

Frontlines: Fuel of War

Jak by to mohlo vypadat, až ropa doopravdy dojde

NEMUSÍTE BÝT ŠTUDOVANÝ ekonom, abyste tušili, že největším problémem dnešního světa je ropa. Proud černého zlata má čím dál tím větší cenu. A protože 75 % věcí, které máte v pokoji je vyrobeno z ropy, včetně gumy u vašich trenclí, začíná být pomalu jasné, že jsme nejspíš raději měli zůstat u svršků ze stažených kůží obvázaných motouzem.

SVĚTĚ, TŘES SE

Kaos Studios, tvůrci multiplatformní střílečky Frontlines: Fuel of War, si jako inspiraci pro příběhové pozadí svého debutu zvolili právě současnou geopolitickou situaci ve světě a jako každí dobří tvůrci příběhů ji sežvýkali po svém. Ocitáme se tak v nedaleké budoucnosti v roli příslušníka armády Modrých, kteří bojují proti zlým Rudým. V principu je to jednoduchá staromilská zápletka připomínající doby studené války, kterou ale dokáží vývojáři podat s citem pro současnost i nezbytný patos.

První co vám vytane na mysli, když se poprvé ponoříte do zhruba osmihodinové singleplayerové kampaně Frontlines, bude obláčková bublina s rudě blikajícím nápisem „Battlefield". Protože Frontlines skutečně více než cokoliv jiného připomíná tuhle PC a později i konzolovou multiplayerovou klasiku. Jenže není se co divit. Fanoušci nejspíš tuší, že Kaos Studios, bývalí Trauma Studios, jsou tvůrci legendárního modu Desert Combat pro stařičký Battlefield 1942.

ČTYŘI KOLA VEDOU

Cit pro válečné divadýlko mají vývojáři prověřen mnoha páry sešlapaných bagančat. Když vaše hnáta vstoupí na bitevní pole v první misi, na chvíli vás možná přepadne dojem, že je to zase stará známá písnička „teroristé vs. drsní chlapi v černých brýlích". Ale to se změní hned vzápětí, jakmile zjistíte, že každá mise se skládá z několika dílčích úkolů, které většinou spočívají v obsazování nebo ničení strategických pozic. Splněním úkolu se posouvá frontová linie o další kus dopředu, a bojiště se tak neustále zvětšuje, podobně jako v moderních realtime strategiích (Supreme Commander).

Hra na vojáčky brzy nabývá zcela nových rozměrů. Ke klasickým bambitkám přibývají obrněné džípy, tanky či vrtulníky, se kterými se můžete prohánět po obrovských mapách. Ovládání vozítek splňuje správný poměr vyvážení realismu a zábavnosti, ačkoliv pohyb s džípem někdy až příliš připomíná bruslení na ledě a s tanky nebývá lehké pořízení v prudkých zatáčkách. Co ale nedotáhli vývojáři zde, plně nahrazují u dalších hračiček určených přímo pro pazoury vojáků. Famózní jsou bojoví droni, např. artilerie nebo kulometné vozítko na dálkové ovládání. Boží je i autíčko s výbušninou nebo helikoptérka vyzbrojená malými raketkami. Tu jsem si vždycky přál. Kromě toho ale můžete ještě sebrat třeba přenosné elektromagnetické dělo, se kterým je také docela bžunda. Airstrike už jen představuje třešničku na dortu.

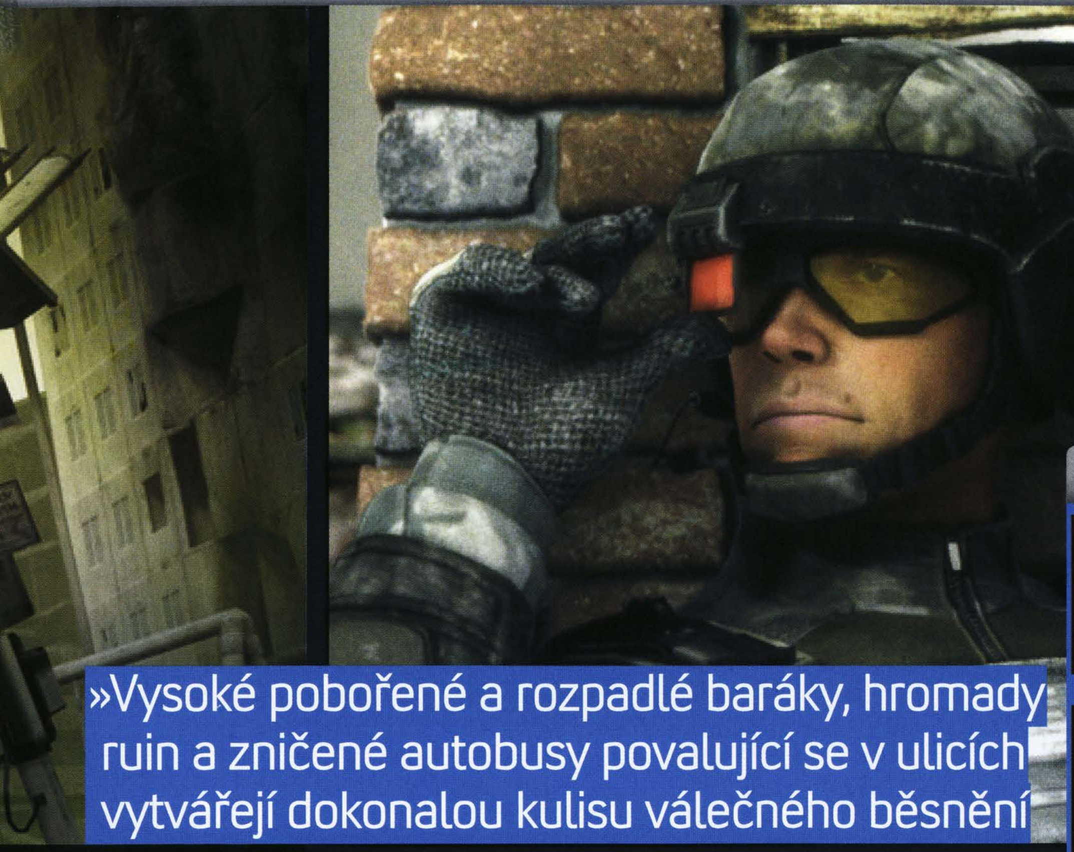
MOHOU BÝT ROZVALINY KRÁSNÉ? ANO!

Kaos Studios přímo excelují ve schopnosti vytvořit živé, organické válečné divadlo. Umělá inteligence je nastavená právě tak, aby hra byla dobře hratelná a vy měli jakýs-takýs pocit, že jste se opravdu ocitli ve válce, ale zároveň aby nic nerušilo čistý postup hrou. K tomu přispívá i naprosto výborný návrh levelů, jenž ve vás snadno vyvolá pocity vojáků ztracených uprostřed válečné džungle. Prostředí může mít podobu opuštěného důlního městečka, obrněné pevnosti, významného horského průsmyku nebo třeba rozpadajících se ruin Moskvy.

Vysoké pobořené a rozpadlé baráky, hromady sutin a zničené autobusy povalující se v ulicích vytvářejí dokonalou kulisu válečného běsnění nedaleké budoucnosti, ve které se na nukleární hříbky hraje jen sporadicky (jak poznáte efektně na vlastní kůži). Fyzika herního světa funguje na jedničku, takže pytle s pískem odletí pod náporem rány z tanku, a vaše krycí pozice tak šmahem zmizí. Sprintování přes bitevní pole pod palbou protivníků je ve Frontlines častou kratochvílí. Potěší i některé neopakovatelné zážitky, ve kterých se dokonale propojuje fyzika, umělá inteligence a grafika a hra najednou připomíná hollywoodský válečný film. Díky nelineární stavbě misí si jich při troše štěstí užijete dosyta.

VÍCE ZBRANÍ VÍC ZASTŘELÍ

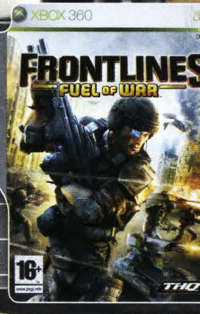
Ovládání vaší vlastní postavy se drží v zažitých mantinelech. Můžete misemi poskakovat, ale také se



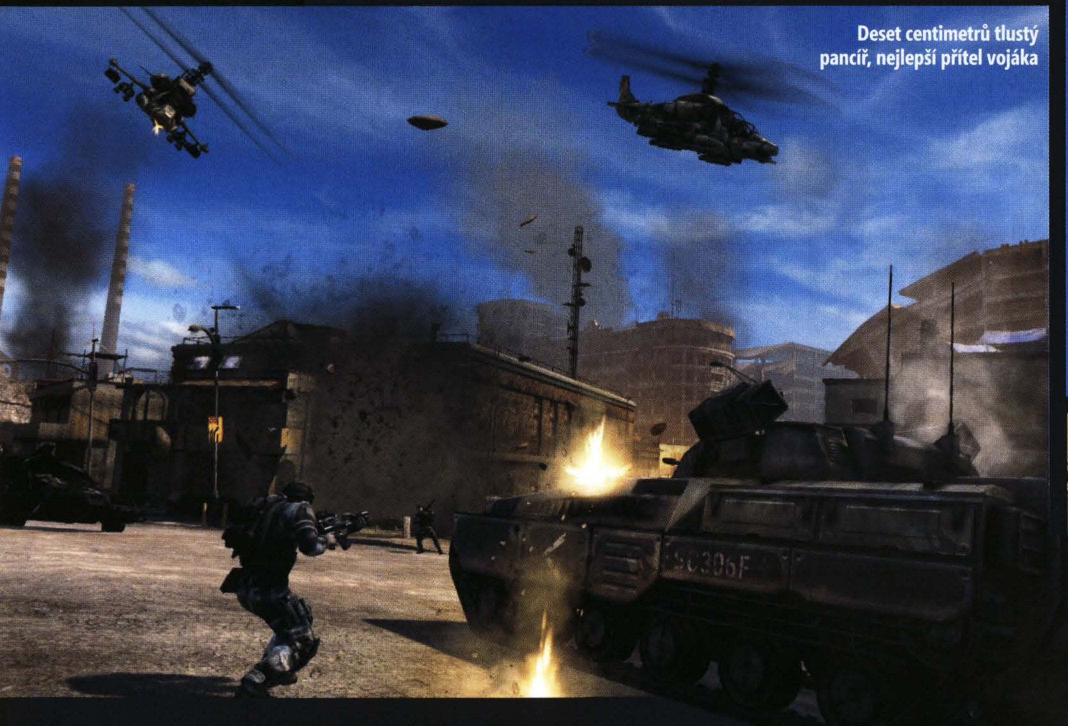
FRONTLINES: FUEL OF WAR

DETAILY

VYDAVATEL: THQ
VÝROBCE: KAOS STUDIOS
XBOX LIVE: 2–32
POČET HRÁČŮ: 1
V PRODEJI: OD 28. BŘEZNA
CENA: 1 699 KČ



»Vysoké pobořené a rozpadlé baráky, hromady ruin a zničené autobusy povalující se v ulicích vytvářejí dokonalou kulisu válečného běsnění


Deset centimetrů tlustý pancíř, nejlepší přítel vojáka

RUDÁ MAŠINÉRIE

GZ 550
LEHKÉ OBRNĚNÉ VOZIDLO
Malý, lehký, rychlý džíp, kterých mají rudí v garážích tisíce. Takže se nebojte s nimi plýtvat. Horní střílna se dokáže otáčet o 360°.

BTR 110 COSSACK
STŘEDNĚ OBRNĚNÉ VOZIDLO
Protipěchotní obrněné vozidlo, které mají v ruské armádě dlouhou tradici. 27mm kanón si poradí s kdejakým floutkem, stejně jako protitanková raketa.

T119 BLACKBEAR
BITEVNÍ TANK
Hlavní tank sil Rudé hvězdy. Vhodný proti těžkým pancířům protivníka i obtěžující pěchotě.

2S10 TELKER
PROTIVZDUŠNÁ OBRANA
Primární taktická zbraň vzdušné obrany. Ruský základ a špetka čínské technologii vytvořily účinné vozítko vybavené čtyřmi 27mm kanóny.

Fyzika může být někdy moc zábavná

krčit nebo plazit. Ukazatel zdraví neexistuje, poškození funguje dynamicky. Když vás někdo jednou pokropí a vy se stihnete schovat, srdce vám sice bude bít o něco rychleji, ale stačí si odpočinout a vrátit spršku zpátky. Jakmile do vás ale nedej bože někdo začne střílet a vy zrovna nemáte po ruce žádné krytí, jste prostě špatný voják. A špatný voják = mrtvý voják. Smrt číhá ve Frontlines na každém kroku. Někdy stačí jediný dobře mířený zásah raketou od týpka ve 24. poschodí rozbořeného moskevského paneláku, a už si poletujete v nulajedničkovém nebíčku. Naštěstí se můžete nechat až 10× vysadit u nejbližšího checkpointu, tedy nejčastěji splněného podúkolu mise a vesele drandit dál.

Misemi se málokdy producírujete sami, obvykle s sebou máte celé komando, které ještě více podtrhuje battlefieldovský pocit bandy proti bandě. Svým parťákům nemůžete udílet žádné rozkazy, ani nejednají úplně na vlastní pěst. Prostě se za vámi táhnou jako smrad, a když vidí protivníka, vymění si několik olověných slůvek. Kritickým okem vzato slouží jen jako kulisa a vyvážení obtížnosti. Bažíte-li po lidštějším zážitku, musíte přeladit na multiplayer, který už je Battlefieldem v celé jeho kráse. Až 32 hráčů může skotačit po rozlehlých mapách v různých rolích a funkcích za stranu Modrých nebo Rudých.

Singleplayerová kampaň nabízí v úvodních několika hodinách slušnou porci zábavy, která vás dobře připraví na případnou multiplayerovou řežbu. Ke konci už ale kampaň ztrácí na dechu, boje nejsou ani tak intenzivní jako spíš frustrující a celá hra vyznívá v závěrečné misi ponejvíc uspěchaně než jakkoliv jinak. Válečné nadšení postupně opadá a z Frontlines se stane další z mnoha klonů série Battlefield, který nepřináší žádné podstatné inovace a stejně jako příběh hry jen přežvýkává to, co už bylo řečeno.

XBOX 360 VERDIKT

FRONTLINES: FUEL OF WAR

- ✓ Spousta zábavných zbraní
- ✓ Detailní válečné prostředí
- ✓ Zajímavé pojetí postupu
- ✗ Problémy s ovládáním vozítek
- ✗ Příliš podobné Battlefieldu
- ✗ Ke konci ztrácí kampaň dech

HODNOCENÍ
NADĚJNÁ AKČNÍ STŘÍLEČKA, KTERÁ SE SNAŽÍ, SEČ JEN MŮŽE, VYSTOUPIT ZE STÍNU SÉRIE BATTLEFIELD. PŘEJEME, ABY SE JÍ TO PODAŘILO, I PŘES TY MALÉ NEDOSTATKY.

7.4

BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

DETAILY

VYDAVATEL: CENEGA
VÝROBCE: ROCKSTAR VANCOUVER/MAD DOC SOFTWARE
XBOX LIVE: NE
POČET HRÁČŮ: 1–2
V PRODEJI: OD 7. BŘEZNA

Bully: Scholarship Edition

Děcka, připravte si praky, petardy a rachejtle. Jde se do školy!

AUTOR: Honza Morkes

UPŘÍMNĚ ŘEČENO nejsem asi nejpovolanější osoba ke zhodnocení titulu, zabývající se temnou stránkou školského vzdělávacího systému. Má studijní léta probíhala vždy klidně (největší boje jsem sváděl s kružítkem) a relativně bezproblémově (když pominu největší trest/poznámku v podobě napsání padesáti vět „Přes osázené pole neběhám" na škole v přírodě). Abych se přiznal, nevím proč. Nějak jsem nikdy neměl dojem, že zisk z chystané výtržnosti převáží rizika akce. Anebo jsem holt ještě neznal Bully.

HODINA HISTORIE

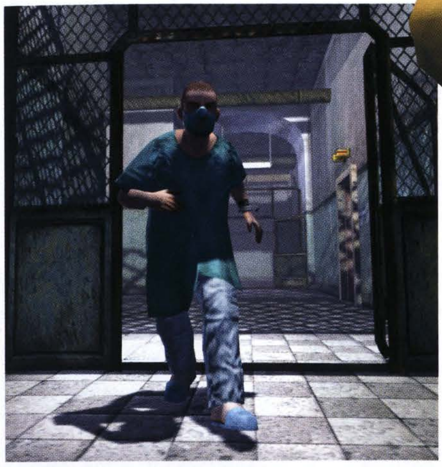
Jak asi mnozí z vás vědí, Bully: Scholarship Edition je remakem stejnojmenné PS2 hry (v Evropě známé také pod označením Canis Canem Edit) z roku 2006. Druhým, neméně důležitým faktem je autorství díla, jehož kořeny jsou u Rockstar Games, tvůrců slavného GTA. Obě informace jsou důležité. Navzdory levobočkovému charakteru titulu Bully své autory nezapře. Ve světě platí stejné zákonitosti jako v San Andreas či Liberty City, stejná je i struktura povinných misí a neomezeného poflakování mezi nimi. Bohužel při objevování světa narazíte i na limity dané stářím originálu, který se vizuálně s aktuálními hity srovnávat nedá (technické zpracování nenadchne, ale ani neurazí).

TY VOLE, ČEŠTINA!

Hra si všímá osudů patnáctiletého Jimmyho Hopkinse, kterýžto splňuje všechny charakteristiky mladého nevychovaného spratka z rozpadlé rodiny bez úcty k autoritám. Proto je svou matkou a otčímem umístěn do nejtvrdší internátní školy Bullworth Academy, aby jej „život naučil". Osud a vaše schopnosti ovšem napomůžou, že mladý „Jimmy naučí všechny ostatní". Ale nepředbíhejme. Na začátku jste velké nic, kterým všichni opovrhují, a jak brzy pochopíte, Bullworth Academy je podnik skrývající ve svém nitru sebranku nejhoršího zrna. Navíc tato sebranka vykazuje stádní tendence, vytváří různé partičky a frakce, jejichž náklonnost a (ne)přízeň Jimmy může plněním úkolů ovlivnit.

»Ráno v osm se vstává, v devět začíná škola. Máte chvíli na vyřešení klasického dilematu – jít, či nejít?

A taky je tu povinná škola! Systém Bully je založen na 24hodinovém cyklu, během nějž se odehrává vše podle předem daných zákonitostí. Ráno v osm se vstává, v devět začíná škola. Klasické dilema – jít, či nejít – je ovlivněno užitečností některých předmětů, po jejichž absolvování se vám zpřístupní mnohé zajímavé bonusy. Prospějete v chemii? Získáte schopnost vyrábět si petardy u sebe na pokoji! Absolvujete tělocvik? K dispozici jsou vám



Zahrajeme si takovou hru, jo? Nejdřív tě trefím do oka já, pak ty mě

DO LAVIC, PARCHANTI!

Vyučování je ztvárněno prostřednictvím série zajímavých miniher. Souboje v nich představují také jedinou možnost multiplayeru.

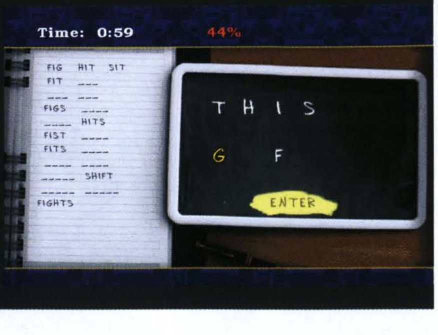
BIOLOGIE
Vezměte do ruky skalpel, svorky nebo špendlíky a vykuchejte holuba, prase nebo myš. S gamepadem a slabým žaludkem to není žádná legrace.

CHEMIE
Stačí jen mačkat podle pokynů správná tlačítka ve správný čas, a nová sloučenina je na světě.

TĚLOCVIK
Nejzajímavější v opravdové škole, nejzajímavější i v Bully. V řeckořímských zápasech si natrénujete údery, ve vybíjené se odreagujete.

DÍLNY
Podobně jako chemie sledujete pokyny na obrazovce. Místo mačkání jednotlivých tlačítek ovšem musíte třeba točit s analogem apod.

ANGLIČTINA
Pro našince trochu oříšek. Sestrojte ze zadaných písmen co nejvíce anglických slov.



nové bojové chvaty. Předmětů je celkově deset (o dva víc než v původní verzi), každý má pět úrovní obtížnosti a také pět odměn po jejich zvládnutí.

Vyučování je dopoledne i odpoledne, hraje se i na večerku, takže se pořád něco děje. Bully není GTA, a tak nemůžete vyrazit do světa a trajdat tam pět dní. Jednak vás v době vyučování a večerky hledají prefekti a policisté (oběma se ale dá celkem jednoduše zdrhnout), navíc se vám ve dvě ráno začnou klížit očka, a pokud nezalehnete do pár minut, hra vás nechá vyspat na chodníku.

ZEMĚPIS PRO KAŽDÉHO

Kouzlo hry se skrývá v uvěřitelné atmosféře. Různé šikanování, vytváření partiček (šprti, drsňáci, synové a dcery zbohatlíků) a život na internátu je samozřejmě pojat svérázným a přehnaným způsobem, na druhou stranu se pořád pohybujete mezi stejnou partou lidí. Tamhle je ta tlustá holka, co jste jí první den zachránili čokoládu a ona vás za to (bohužel) políbila, tohle je ten brejlatý šprťák, co chodí s otevřeným poklopcem, kousek vedle si vykračuje Mandy, kterou jste si získali navzdory „sociálním rozdílům" (ona je nafrněná slečinka z vyšší společnosti, jejíž rodiče jsou bratranec a sestřenice, aby se zachovala rodinná krev). Jasně, vše je vyhnané do extrémů a politicky nekorektní, nicméně právě proto má Bully správnou šťávu.

Mise kombinují donáškové i bojové úkoly a nepostrádají nápady. Jednou bráníte šprta na předvolebním mítinku před ataky konkurentů, jindy závodíte na kolech, vkrádáte se učitelce do kabinetu nebo jdete jen zmlátit několik svých spolužáků. Kromě toho hra nabízí desítky vedlejších úkolů, jak si přivydělat nebo se zabavit prostřednictvím sekání trávníku, závodění v motokárách nebo kreslením grafitti.

Prostředí se postupem času rozšiřuje, kromě kampusu zavítáte do nedalekého městečka a jeho specifických čtvrtí. Zároveň se posunuje i čas. Začínáte na začátku školního roku, časem přijde zima, jaro apod. Stereotyp školních dní občas zpestří svátek – Haloween, Vánoce... vše do sebe zkrátka zapadá. Na nástěnce se dočtete o holčičí polštářové válce a můžete se jí pokusit zúčastnit. Nebo se na školu vykašlete a přemístíte se do města, blíže k nejrůznějším úkolům a možnostem vydělávat peníze. Anebo něco mezi tím. Když budete mít chuť, vyrazíte do zábavního parku, když ne, vykucháte v biologii žábu (à la Trauma Center na Wii) a opět si zlepšíte schopnosti.

SČÍTÁME A ODČÍTÁME BEZ KALKULAČKY

Zatímco GTA si libuje ve velikosti, doménou Bully je skutečnost, že do sebe vše zapadá. Sice nemůžete jezdit autem, střílet po lidech ze zbraní (pokud pomineme prak) nebo dělat jiné vylomeniny, ale to nevadí! Zábava je v celkovém dojmu, což u Rockstar Games dobře vědí. Vady na kráse? Kromě pouze průměrné grafiky asi hlavně nahrávací obrazovky, které ničí plynulost hry. Na vstup do budovy se třemi pokoji by hra neměla potřebovat desetisekundovou pauzu, stejně jako na přehrání připraveného videa. Tím ale stížnosti končí. Pokud jste nehráli Bully na PS2, nemáte jinou volbu. Ať už sympatizujete se šprty, sportovci či dokonce s učitelským sborem, račte vstoupit – vzdělání je přece nejlepší investice!

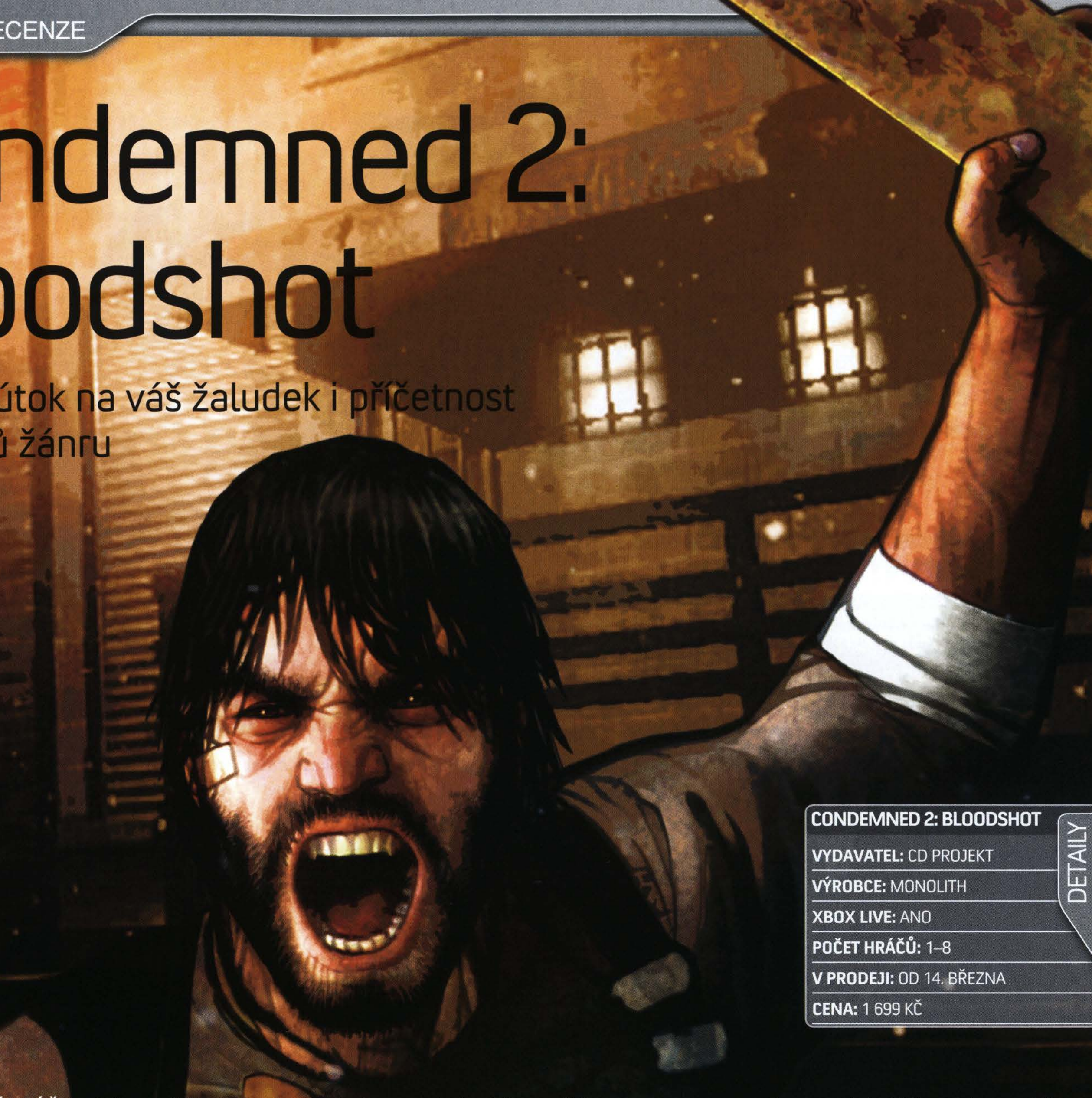
XBOX 360 VERDIKT

BULLY: SCHOLAR-SHIP EDITION

- ✔ Otevřený svět plný vedlejších úkolů
- ✔ Atmosféra vzdělávacího ústavu
- ✔ Školní předměty
- ✔ Komplexní ztvárnění studentského života
- ✘ Zdržující nahrávací obrazovky
- ✘ Jen průměrná grafika

HODNOCENÍ
MENŠÍ A KOMPLEXNĚJŠÍ VERZE GTA UKAZUJE, ŽE SÍLA SLAVNÉ GANSTERSKÉ SÉRIE NENÍ V RYCHLÝCH AUTECH, STŘELNÝCH ZBRANÍCH A DROGÁCH, ALE SPÍŠE VE SCHOPNOSTECH ZE VŠECH VYTVOŘIT SVĚT, KTERÝ DÁVÁ SMYSL. CO U BULLY PLATÍ DVOJNÁSOB

8.2

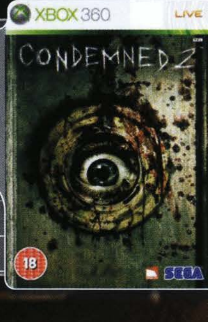


Condemned 2: Bloodshot

Brutální útok na váš žaludek i příčetnost od mistrů žánru

AUTOR: Martin Zavřel

CONDEMNED 2: BLOODSHOT	DETAILY
VYDAVATEL: CD PROJEKT	
VÝROBCE: MONOLITH	
XBOX LIVE: ANO	
POČET HRÁČŮ: 1–8	
V PRODEJI: OD 14. BŘEZNA	
CENA: 1 699 KČ	



NĚKTEŘÍ HRÁČI tvrdí, že první Condemned (s podtitulem Criminal Origins) uspěl především díky přítomnosti ve skromné první vlně her, vydaných pro konzoli Xbox 360 (vlastně šlo o první hru, která byla na nové konzoli předvedena v hratelné formě na tehdejší E3). Já ale říkám, že tito lidé jej nehráli v noci, potmě a sami. Jinak by věděli, že šlo (a dodnes jde) o jeden z nejděsivějších herních hororů vůbec, a minimálně kvůli intenzitě jeho psychologického teroru (z kuchyně tvůrců strašidelného hitu F.E.A.R.) se vám zážitek ze hry vyryl hodně hluboko do šedé kůry mozkové.

Speciálně ve finále hry byla laťka atmosféry vyzvednuta do výšin, kam normálně dosáhnou jen japonské psychologické horory typu Silent Hill či Project Zero. Dobrou zprávou je, že druhý díl startuje přesně v tomto místě a vysoko nastavenou laťku ještě o kousek posune díky kvalitnějšímu technickému i obsahovému provedení.

ZA SÉRIOVÝM VRAHEM

Smíchejte nejtemnější hollywoodské thrillery – třeba Saw, Se7en a Klub rváčů – a dostanete Condemned. Příběh drsného detektiva na stopě zvrácenému sériovému vrahovi disponuje atmosférou i konkrétními situacemi, které byly viditelně z těchto filmů převzaty. Je ovšem velký rozdíl koukat na něco podobného v roli pasivního diváka oproti situaci, kdy jste (respektive vaše virtuální já) sami uprostřed krví smáčeného místa činu v jakési temné místnosti zchátralého domu a najednou za vámi zaskřípe podlaha.

Condemned chce hráče napínat, lekat a děsit od začátku do konce – a přesně to se mu daří. Až se ocitnete v zavřené továrně na hračky, kde se najednou z temných koutů začnou směrem k vám potácet panenky se svítícíma očima, budete přesně vědět, jak jsem to myslel. Jedním z ústředních motivů hry je přitom neodbytná otázka, kolik z jevů okolo vás je skutečných a které z nich jsou halucinace vašeho trýzněného „hrdiny". Můžete si ale být jistí, že podobně jako v Silent Hillu zde uvidíte věci, které zanechají šrámy na vaší duši.

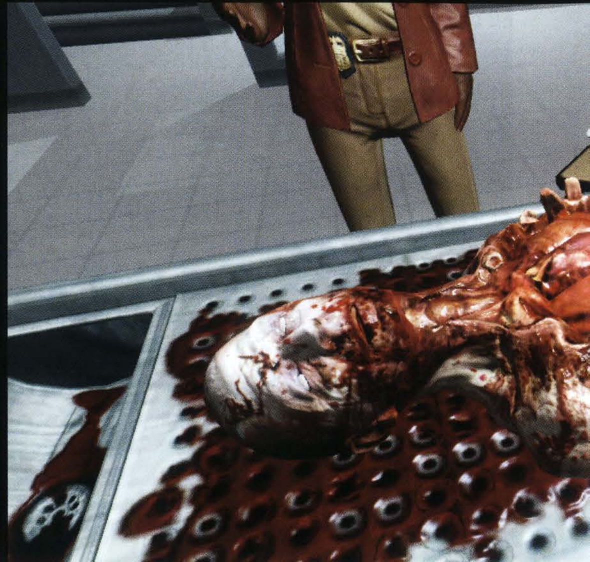
KLUB RVÁČŮ

Střílet se v téhle FPS nebude a když už, tak budete mít jen hrstku nábojů a půjde spíše o zpestření, než o nějakou významnou složku hratelnosti. Přesto jsou zacházení se zbraněmi (včetně kontrolování zbývajících nábojnic v zásobníku) a jejich účinnost zpracovány naprosto skvěle, reálněji, než jsme z tradičních střílecek zvyklí. Většinu času se ale budete mlátit s bezdomovci, členy gangů nebo posedlými pěkně postaru, holýma rukama. Pravý trigger je úder pravačkou, levý zase levačkou – když je budete rytmicky střídat, můžete spustit účinné kombo.

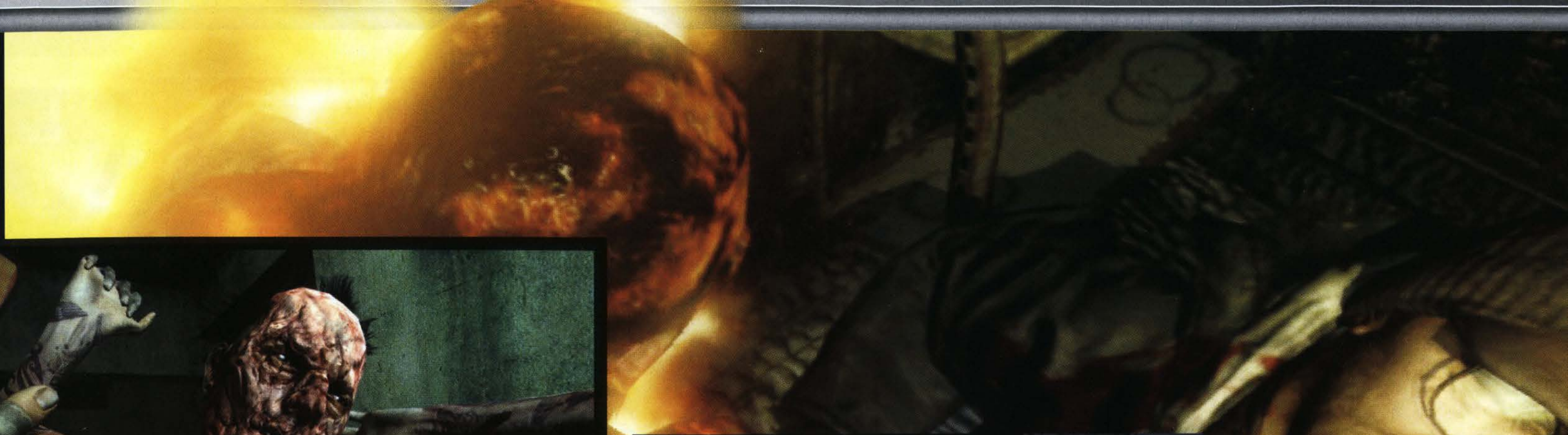
Pokud stisknete obě tlačítka zároveň, zvednete překřížené ruce před obličej k obraně. Když vše načasujete přesně na úder protivníka, vaše obrana jej vyvede z rovnováhy a vy můžete snadno navázat odvetným úderem. Je to sice trochu old-school mechanismus podobný hře na kámen-nůžky-papír, ale funguje poměrně dobře. Jen občas můžete mít problém s odhadem vzdálenosti protivníka, obzvlášť ve tmě, které je hra plná. Boje dále obohacují desítky ručních zbraní (podle aktuálního prostředí – na stavbě prkna a cihly, v kanálech trubky, v továrně součástky...) a speciální ukazatel pro kontextové kombo, které můžete použít k mimořádně silnému útoku.

POŘÁDNÁ MOTIVACE

Můj velký obdiv mají tvůrci za to, jak dokonale integrovali do hry systém vedlejších úkolů. Pokud budete plnit všechny tyto drobnosti (reagovat v pravý



V muzeu narazíte na vrahouna v kovovém brnění. Nesnažte se bojovat, utíkejte!



UV SVĚTLO Perfektní pro stopování krvavých čmouh nebo čtení skrytých vzkazů. A napadlo vás využít jej jako svítilnu, když se dostanete do pořádné tmy?

GPS Bohužel tak trochu černá ovce v téhle rodince. Obrazovka je příliš malá na to, abyste se v mapě mohli dobře orientovat.

VYŠETŘOVACÍ VÝBAVIČKA

Od dob prvního dílu Codnemned technologie náležitě pokročila, takže nyní máte veškeré digitální vyšetřovací pomůcky zabaleny v jediném stylovém přístroji. Vypadá trošku jako iPhone a i James Bond by vám jej záviděl. Stiskněte tlačítko X a následně jeden ze čtyř směrů na levé analogové páčce, abyste aktivovali příslušnou funkci.

FOTOPAPARÁT Zaostřovací vzdálenost je poněkud krátká, nicméně pro zachycení krvavých detailů místa činu je více než dostačující.

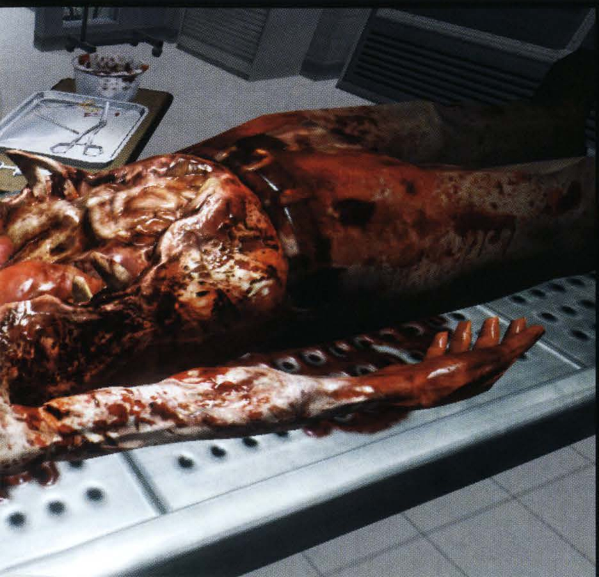
SPEKTROMETR Pomůže vám najít zvukové vysílače, schované v každé lokaci hry. Číselná hodnota stoupá, jak se blížíte ke zdroji zvuku.

okamžik správnou hláškou, ničit tajemné sonické vysílače, úspěšně ohledávat místo činu nebo plnit specifické vedlejší úkoly v dané lokaci), dostanete na konci každé lokace/mise lepší hodnocení. To by samo o sobě byla docela nuda, jenže podle úrovně hodnocení obdržíte odměnu: větší sílu, lepší zbraně, větší odolnost. To už je panečku docela solidní motivace, přičemž potlesk si pánové designéři zaslouží hlavně za to, jak rafinovaně a právě tak akorát složitě jsou vedlejší úkoly schované v komplexním herním prostředí. Nebudete bloudit, a pokud budete hledat schované věci s rozmyslem, vždycky je nakonec najdete.

POCTIVÁ PORCE

Bloodshot přináší fanouškům originálu vše, co měli rádi, ve vylepšené podobě. Boje jsou pestřejší a zábavnější (včetně slušné AI, díky které se dva různí nepřátelé stejně dravě vrhnou proti sobě jako proti vám), vyšetřování místa činu je hlubší, zajímavější a logičtější. Zatímco v prvním díle jste pouze odesílali informace o nálezu do laboratoře, která vše vyřešila za vás, zde budete muset vybírat z kontextové nabídky informace o nalezených tělech takovým způsobem, abyste správně sestavili obrázek toho, co se stalo.

Tentokrát tak musíte opravdu zapojit mozek a díky tomu si nejednou budete připadat jako skutečný detektiv. Bravo! Kromě solidní příběhové kampaně na vás tentokrát čeká také vedlejší herní režim, nazvaný příhodně Fight Club. Zde můžete plnit různé druhy přímočarých misí, z nichž asi nejzajímavější je obrana pěti policistů před nájezdy rozvášněných členů pouličního gangu. Nechybí ani online multiplayer, vystavěný na mechanice ručních soubojů, který si můžete užít až v osmi lidech. V nabídce jsou tradiční režimy od deathmatche (včetně týmového) přes posedlé versus policisty až po obranu nebo sbírání důkazů.



TAK TROCHU UMĚNÍ

Nejsilnější zbraní Condemned je opět atmosféra. Gradované napětí a dusivě hmatatelná hrůza zaplaví váš obývák s takovou vervou, že se budete muset nejednou vnitřně přesvědčovat, abyste se vůbec odvážili vyjít ze špinavé místnosti zapomenuté budovy do její temné haly, kde skoro určitě bude číhat nějaký další děs nebo lekavé překvapení. Vytvořit takové napětí dokáže opravdu jen hrstka výjimečných titulů a můžete si být jistí, že na blízké setkání s nimi jen tak nezapomenete. V tomto případě je vše korunováno poměrně solidním příběhem (nyní s častějšími a lepšími filmovými předěly) s originálním pojetím zla jakožto temné energie, hromadící se ve všech lidských bytostech jako kávová usedlina ve filtru kávomatu a čekající na svoji příležitost. Hra jako taková možná není dokonalá, lze jí vyčítat určitou lineárnost a snad i jistou prkennost ústředního bojového mechanismu, nicméně jako celek funguje výborně a těžko najdete na trhu něco podobného. Smeknout je potřeba i před skutečností, že na rozdíl od zdánlivě podobných úletů typu Manhunt zde veškerá brutalita dokonale zapadá do smysluplného příběhu a nikdy není samoúčelná nebo hloupá.

XBOX 360 VERDIKT

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

- ✓ Absolutní atmosféra
- ✓ Psychologická hloubka
- ✓ Stylová grafika
- ✓ Design úrovní
- ✓ Vedlejší herní režimy
- ✗ Pěsti v temnotách

HODNOCENÍ

OPRAVDU DOSPĚLÁ ZÁBAVA PRO FANOUŠKY FPS, KTEŘÍ HLEDAJÍ NĚCO ÚPLNĚ JINÉHO. JEDEN Z NEJLÉPE PODANÝCH PSYCHOLOGICKÝCH HORORŮ, JAKÝ SI MŮŽETE ZAHRÁT.

8.6

VIKING: BATTLE FOR ASGARD	
VYDAVATEL: CD PROJEKT	DETAILY
VÝROBCE: THE CREATIVE ASSEMBLY	
XBOX LIVE: NE	
POČET HRÁČŮ: 1	
V PRODEJI: OD 28. BŘEZNA	
CENA: 1 699 KČ	

AUTOR: Karel Kališ

Viking: Battle for Asgard

Blíží se ragnarok, mytický konec světa. A s ním přišel čas krví zbrocené sekery a otlačených prstů

JAK VÁM ZNÍ KOMBINACE brutální severské variace na monumentálnost Pána Prstenů řízlé prvky GTA a opepřené kousky Dynasty Warriors? Jako ideální mentální dávidlo prodávané pouze na předpis? Nenechte se svádět předpojatými představami. Nové dílko PCčkářům povědomých The Creative Assembly (tvůrci série Total War a konzolového Spartana) v sobě přináší vše, co jsem před momentem vyjmenoval, ovšem výsledek v žádném případě nepřipomíná moje kuchařské pokusy po pozdních návratech z restauračních zařízení (oproti tomu by pejsek s kočičkou mohli vařit v grand hotelu).

Stačí se chvíli procházet rozsáhlou krajinou tří nádherných ostrovů, kterou neblokují žádné umělé bariéry a podobné designérské berličky, či se v dravém rytmu prosekávat desítkami pekelných slouhů nebo si užívat jednu z epických bitev, ve které se nešetří filmovými záběry na tisícihlavé davy, draky dštící oheň či čtyřmetrové obry, a pochopíte, že jsem nemluvil úplně z cesty.

NEJASNÁ ZPRÁVA O KONCI SVĚTA

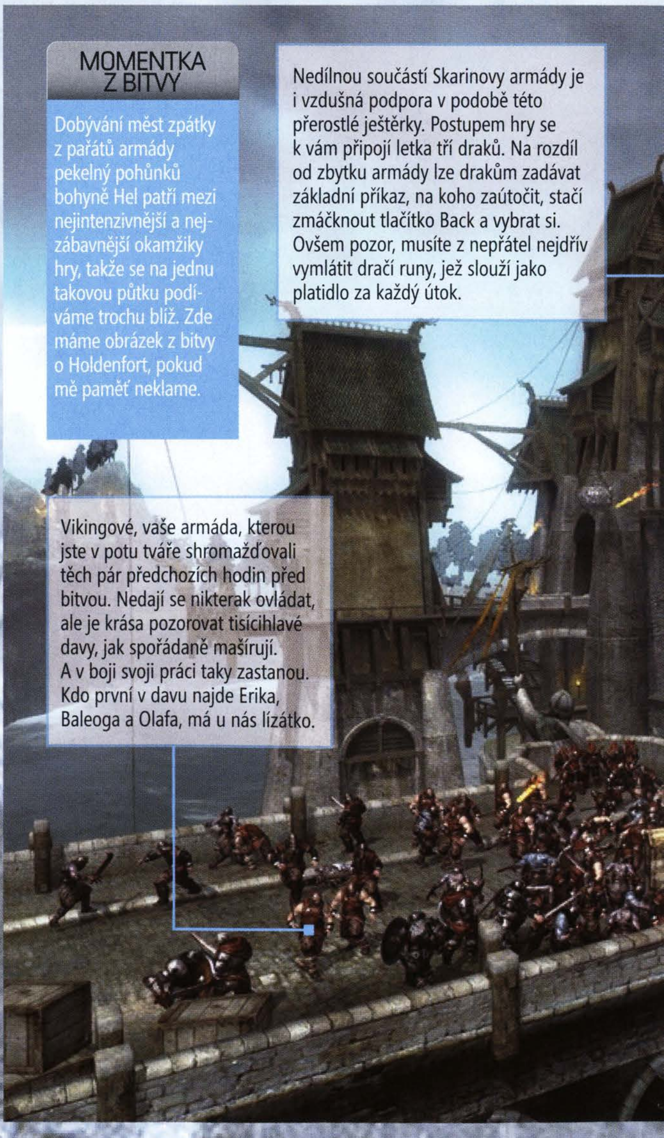
Příběh Viking: Battle for Asgard volně staví (překvapivě) na atraktivní severské mytologii a není na něm zajímavého takřka nic, až na autorku, kterou je Rhianna Pratchett, dcera slavného spisovatele Terryho Pratchetta. Vše se točí kolem bohyně podsvětí Hel, která se hodlá pomstít Odinovi za vyhnanství z Asgardu. A jak lépe pomstít, než koncem světa, že? Bohové, zde v podobě bohyně Freyji, nasadí na hrací plochu vlastní figurku, válečníka Skarina, který na začátku téměř podlehne legiím Hel. Výlet v sedle za proprsenou valkýrou se tedy odkládá, než hrdina vyrve ze sevření zla tři ostrovy: Niflberg, Galcliff a Isaholm a naplácá zpupné šéfce podsvětí. Nebo ne?

Nechci nic zbytečně prozrazovat, ale pár zvratů a poměrně zajímavých myšlenek příběh, který je jinak přímý jak pravítko, nabízí. Nedaří se mu však nijak budovat napětí a je vám vlastně jedno, co bude dál. Jde to dokonce tak daleko, že mě občas příběhové sekvence dokonce mírně vyrušovaly od hraní. I když se většina děje kupí při přechodu z jednoho ostrova na druhý, čas od času ve hře probliknou zmatené černočervené flashbacky, které mi popravdě nadávaly moc smysl ani po dohrání. Jediné, co dějovou linku dělí od bahna podprůměru, jsou fešné komiksové scénky podbarvené správně burácejícím vypravěčem. Čert ale vem příběh, když meče sviští a krev bublá z proseknutých tepen, ne?

SIMULÁTOR PĚŠÍ TURISTIKY

Samotná hratelnost staví na klasické akční rubanici snímané z pohledu třetí osoby, ale najdeme tu několik neotřelých myšlenek. V první řadě je to již několikrát zmiňované prostředí – tři ostrovy, každý s rozlohou přes jeden kilometr čtvereční (dle slov tvůrců, nekrokoval jsem to). Začínáte vždy v malé osadě, kde najdete pár základních postav, jako je šéf, který vám nastíní pár míst, které by stálo za to navštívit, a pár prodejců skrovného vybavení. Globální úkol je vždy jasný, vyčistit ostrov od zrůdiček. Cesta k němu vede přes osvobozování zajatých Vikingů, čímž budujete armádu, a splnění dalších úkolů. Záleží jen na vás, jak se k tomu postavíte.

Nenechte se mýlit, drtivou většinu úkolů musíte pro další posun vpřed splnit, pořadí úkolů



MOMENTKA Z BITVY

Dobývání měst zpátky z pařátů armády pekelný pohůnků bohyně Hel patří mezi nejintenzivnější a nejzábavnější okamžiky hry, takže se na jednu takovou půtku podíváme trochu blíž. Zde máme obrázek z bitvy o Holdenfort, pokud mě paměť neklame.

Nedílnou součástí Skarinovy armády je i vzdušná podpora v podobě této přerostlé ještěrky. Postupem hry se k vám připojí letka tří draků. Na rozdíl od zbytku armády lze drakům zadávat základní příkaz, na koho zaútočit, stačí zmáčknout tlačítko Back a vybrat si. Ovšem pozor, musíte z nepřátel nejdřív vymlátit dračí runy, jež slouží jako platidlo za každý útok.

Vikingové, vaše armáda, kterou jste v potu tváře shromažďovali těch pár předchozích hodin před bitvou. Nedají se nikterak ovládat, ale je krása pozorovat tisícihlavé davy, jak spořádaně mašírují. A v boji svoji práci taky zastanou. Kdo první v davu najde Erika, Baleoga a Olafa, má u nás lízátko.

a do určité míry i způsob jejich plnění je volný. Můžete rovnou vyrazit na těch pár vyznačených míst od šéfa vesnice, ale stejně tak se můžete volně potulovat po krajině a hledat si práci sami, bohyně Freyja vás vždy upozorní, když je něco zajímavého v dohledu. Abyste nemuseli zbytečně pendlovat sem a tam, funguje tu systém šikovně rozmístněných teleportů, které vás rychle dopraví na potřebné místo.

Jakmile vybudujete dostatečně velkou armádu a splníte další potřebné úkoly, nadejde čas další fáze, osvobození města. Hra nehází žádné zbytečné klacky pod nohy, takže kromě systému teleportů máte i mazanou GPS, která vás vždy zavede k cíli (pokud o něm víte), a stejně tak stačí stisknutím jednoho tlačítka iniciovat útok.

TIP ZA VŠECHNY PRACHY

Přečkejte závěrečnou bitvu a schovejte si pár léčivých lektvarů na finální pasáž po vyběhnutí schodů. V následné konfrontaci si ušetříte hodně sprostých slov a šedivých vlasů.

Sehnat značkové XXL oblečení bylo ve Skandinávii vždycky problém

KRVAVÁ LÁZEŇ

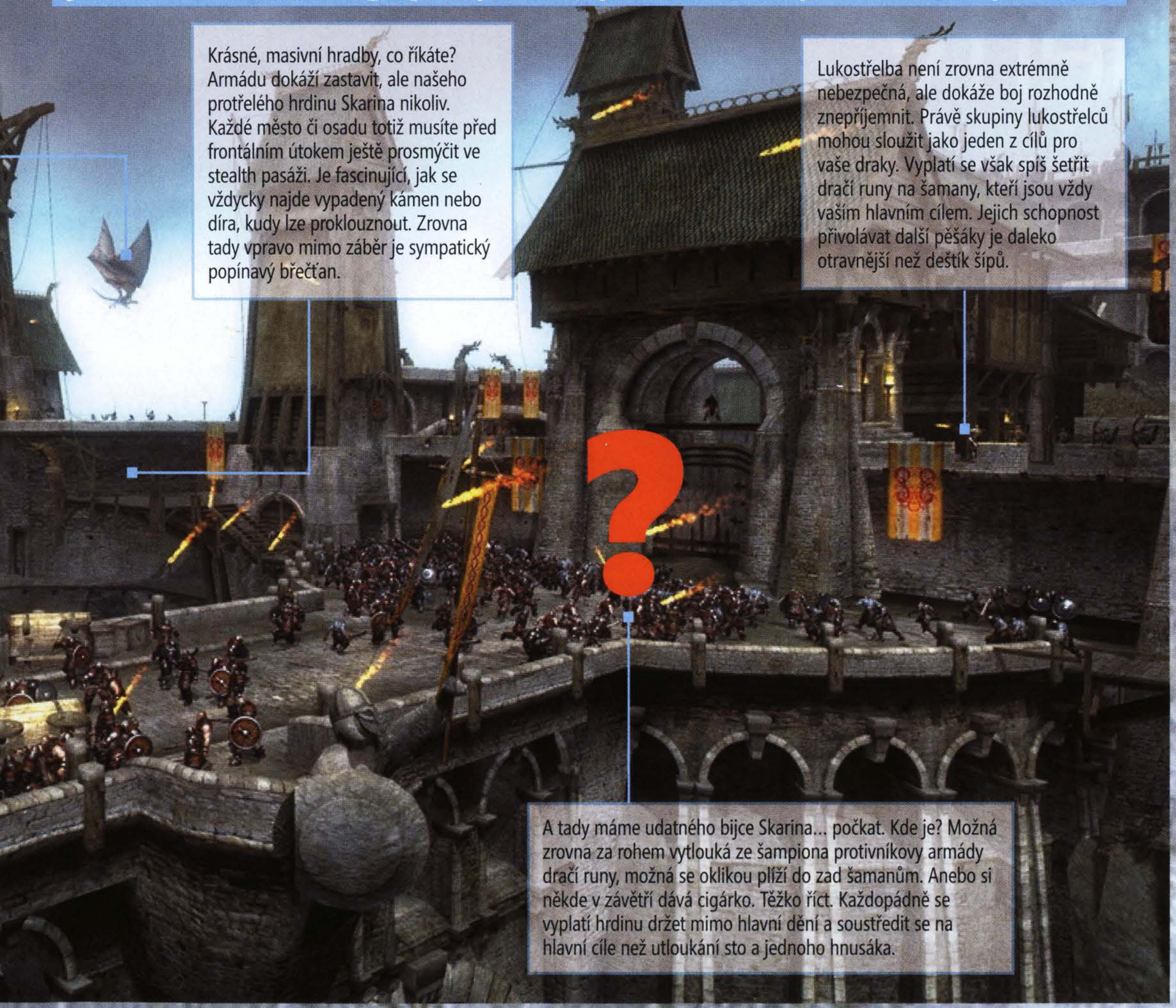
S bitvami se můžete seznámit pěkně podle zásady Jana Ámose Orbis pictus, takže se nebudu zbytečně dublovat. Stačí znát dvě zásady – každá bitva je naprosto monumentální, dechberoucí a úžasně atmosférická a taky vyžaduje naprosté minimum taktiky. Všechna těžká práce je takřka výsadně na vás. Vy musíte splnit cíle mise, jako je zabití nepřátelských šamanů spawnujících jednotky či obsazení a udržení nepřátelského portálu.

Kromě draků (a u nich velmi omezeně) nelze zadávat příkazy žádným jednotkám. Nikdy. Ne, že by to vadilo. I tak je kulisa masivních střetů strhující, a když se vrhnete do bojujícího klubka těl a mečů, je vám fuk, že vlastně pomalu nevíte, do koho sekáte a kdo seká do vás – bavíte se.

Hlavní zásluhu na tom má výborný bojový systém. Pokud sice přesedláte z Devil May Cry 4, může vám moment trvat zvyknout si na trochu pomalejší a rozvláčnější tempo, to však Vikingům s hrudníkem o rozloze basketbalového hřiště sedí. Ovládání založené na dvojici tlačítek pro silný a slabý útok vejde poměrně rychle do krve, systém komb se utěšeně rozrůstá, stejně jako typy nepřátelských jednotek. Skarinova ocelová dvojka meč plus sekera dokáže v nepřátelských řadách hotové peklo, ještě navíc umocněné celkovou brutalitou a syrovostí hry. Sekání hlav a končetin je na denním pořádku, stejně jako mohutné gejzíry cákající krve z porcovaných těl a povlávající střeva.

Krvelačnost ovšem ke hře pasuje a celkově podtrhuje náladu severské mytologie. Když si přidáte dnes už profláklé rytmické pasáže à la God of War, je jasné, že souboje jsou hlavní hvězdou hry.

»Sekání hlav a končetin je tu na denním pořádku, stejně jako mohutné gejzíry cákající krve z porcovaných těl



Krásné, masivní hradby, co říkáte? Armádu dokáží zastavit, ale našeho protřelého hrdinu Skarina nikoliv. Každé město či osadu totiž musíte před frontálním útokem ještě prosmýčit ve stealth pasáži. Je fascinující, jak se vždycky najde vypadený kámen nebo díra, kudy lze proklouznout. Zrovna tady vpravo mimo záběr je sympatický popínavý břečťan.

Lukostřelba není zrovna extrémně nebezpečná, ale dokáže boj rozhodně znepříjemnit. Právě skupiny lukostřelců mohou sloužit jako jeden z cílů pro vaše draky. Vyplatí se však spíš šetřit dračí runy na šamany, kteří jsou vždy vaším hlavním cílem. Jejich schopnost přivolávat další pěšáky je daleko otravnější než deštík šípů.

A tady máme udatného bijce Skarina... počkat. Kde je? Možná zrovna za rohem vytlouká ze šampiona protivníkovy armády dračí runy, možná se oklikou plíží do zad šamanům. Anebo si někde v závětří dává cigárko. Těžko říct. Každopádně se vyplatí hrdinu držet mimo hlavní dění a soustředit se na hlavní cíle než utloukání sto a jednoho hnusáka.

KRŮČKY OD DOKONALOSTI

Pozitivní dojem od prvních okamžiků podtrhuje grafické zpracování. Nejen díky solidní technické úrovni s jedním delším loadingem na začátku každého ostrova a pak už ničím nerušenou hrou prakticky bez trhání. Přitom hra nabízí slušnou míru detailů, ale i povedenou výtvarnou stránku. Na každém protivníky obsazeném území vždy prší a je zataženo do okamžiku, než oblast vyčistíte. To se následně rozjasní i nebe, přibude barev, k tomu padající listí, ševelící vánek... romantika. Kladné body si zaslouží i hudební doprovod v podání Pražského symfonického orchestru nabízejícího přesně ten stylový doprovod, který byste hledali.

Věčná škoda, že černého Petra si tentokrát vytáhly místy otravné, místy dokonce vypadávající zvuky. Hlavní důvod, proč hra ale neatakuje vyšší hodnocení, je repetetivnost úkolů. Tvůrci ve své podstatě jen třikrát protočili to samé, sice v trochu jiném kabátku, ale to nic nemění na tom, že už v půlce druhého ostrova vám začne lézt na nervy fakt, že víte, co bude dál. Možná jsem poměrně přísný, hru jsem si užil, ovšem po prvním ostrově bylo očekávání trochu vyšší. Náladu mi ani nezvedly bonusové materiály a multiplayer. Jednoduše tu nic takového nenajdete. Dohrajete, zapomenete. Škoda.

XBOX 360 VERDIKT

- ✓ Bojový systém
- ✓ Monumentální bitvy
- ✓ Nádherné prostředí
- ✗ Slabá AI a různé chybky
- ✗ Repetetivní náplň úkolů
- ✗ Žádná přidaná hodnota

HODNOCENÍ

DRSNÁ A KRVAVÁ RUBANICE S CELOU ŘADKOU ZAJÍMAVÝCH PRVKŮ A NÁPADŮ, KTERÉ BOHUŽEL SRÁŽÍ SILNÁ REPETETIVNOST.

7,9

Invaze právě začala

XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ
GAME EXPRES http://www.gameexpres.cz

100 Kč
sleva při nákupu hry

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě **100 Kč/100 Sk** na hru **Turning Point: Fall of Liberty** pro Xbox 360 při objednávce přes internetový obchod Gameexpres (www.gameexpres.cz/www.gameexpres.sk).
- Do poznámky při objednávce vepište kód 080304. Avizovaná sleva se vám odečte zpětně po zpracování objednávky
- Slevový kupon smí být využit pouze při jednom nákupu hry a jeho hodnotu nelze sčítat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kuponu vyprší dne **18. dubna 2008**.

AUTOR: Ivan Kratochvíl

Turning Point: Fall of Liberty

Ambiciózní střílečka, na kterou rádi zapomenete

PÍŠE SE ROK 1953. Svět klečí Hitlerovi u nohou a posledním ostrůvkem svobody zůstávají Spojené státy americké. Ani ty však nebudou ušetřeny. Mašinérie německého Wehrmachtu je k nezastavení a mohutná invaze na sebe nenechá dlouho čekat. K východnímu pobřeží přiráží zlověstné siluety válečných křižníků, nebe zatemní letky bombardérů a výsadkových Zeppelinů.

Útok je rychlý a zdrcující. Americká armáda se nevzmůže na odpor a její obranná postavení se zhroutí. V této neradostné situaci se ocitnete v kůži stavebního dělníka jménem Dan Carson, a to snad na nejhorším možném místě. Nacházíte se pár desítek metrů nad zemí na ocelové konstrukci rozestavěného mrakodrapu. Kolem vás explodují dopadající letecké pumy a celá stavba se hroutí jako domeček z karet. Nezbývá vám nic jiného, než vzít nohy na ramena a rychle se klidit do bezpečí.

Scenáristicky atraktivní vstup do hry však již záhy přijde o veškeré své triumfy. Autoři odstaví logiku na vedlejší kolej a děj začne kolabovat snad ještě rychleji než mrakodrap v úvodní scéně. Přestože se dole na ulici ocitnete během pár minut od zahájení německého úderu, s překvapením zjistíte, že americká domobrana již svádí těžké boje s německými výsadkáři a její obranná postavení si moc nezadají s Maginotovou linií.

Taktéž propagandistické oddělení doktora Goebbelse evidentně nezahálelo a s rychlostí, kterou by jim záviděl i Superman, rozvěsilo portréty vůdce dokonce i v Bílém domě. Tvůrci jako by se této lákavě spekulativní myšlenky zalekli a nedokázali ji rozvinout patřičným směrem, čehož důkazem jsou nepříliš poutavé mise. Přesto je příběh suverénně tím nejlepším, co hra nabízí.

VÁLKA JE HNUS I S UNREAL ENGINEM

Klasická střílečka z prvního pohledu je rozdělena na tři části, které ukrývají osm levelů. Pohled z vlastních očí je jen občas vystřídán kamerou, kdy sledujete postavu zezadu, a to při šplhání po žebříku, ručkování nebo při poměrně drsných soubojových animacích. Efektní je možnost využít protivníka jako živý štít, což se moc často nevidí, ale tím výčet pozitivních vlastností hry skončil. Ostatní herní mechanismy lze totiž jen stěží hodnotit jako průměrné.

Zřejmě nejvíce patrným problémem je na dnešní poměry ubohá grafika a fádní level design. Přestože vzhled není tou nejdůležitější součástí hry, odvykli jsme tomu, abychom se dívali na střílečku, za kterou by se styděly i staré generace konzolí. Tento fakt si uvědomíte v okamžiku, kdy se dozvíte, že Turning Point běží na Unreal enginu 3.0, tedy stejné technologii jako fenomenální Gears of War. Co za grafiky potom mohlo

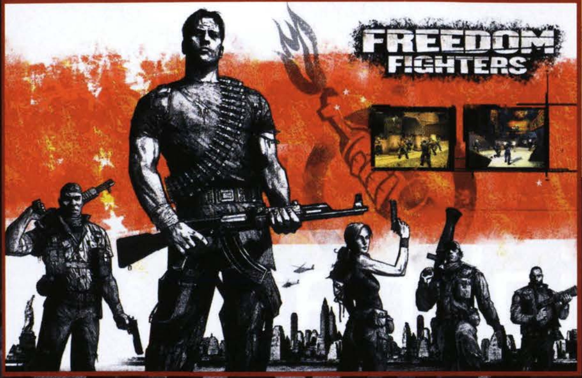
FIKCE VERSUS SKUTEČNOST

Adolf Hitler si opravdu pohrával s myšlenkou vojenského úderu na Spojené státy, ale nikdy se k němu neodhodlal. Mimo nepříznivé vojenské situace byl hlavní překážkou nedostatečný dolet tehdejších bombardérů. Přesto byl německý letecký průmysl připraven tento handicap řešit a dát vůdci k dispozici potřebnou techniku již ve druhé polovině čtyřicátých let 20. století. Pamětníci vzpomínají, že Hitler byl u vytržení, když líčil své vize hroutících se mrakodrapů v amerických velkoměstech. K realizaci již, naštěstí pro nás, neměl příležitost.

FREEDOM FIGHTERS DÉJÀ VU

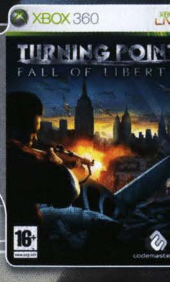
S alternativní historií si pohrávalo již mnoho her, ale jedna z nich má k Turning Point: Fall of Liberty dost blízko. Ostatně posuďte sami. Freedom Fighters začíná v okamžiku, kdy jsou Spojené státy napadeny Sovětským svazem. Instalatéři Chris a Troy jsou právě v jednom bytě v New Yorku, kde mají opravit vodovodní kohoutky. Sovětští vojáci však vtrhnou dovnitř, zajmou Troye a Chris se ukryje v kanálech. Tady se setká s povstalci, kteří zahajují boj proti nepřátelské invazi.

Jak vidíte, úvod je až nápadně podobný. Jen místo německého Wehrmachtu budete bojovat s Rudou armádou a posunete se v čase asi o padesát let později. Současně s tím se však posunete i kvalitativně, protože Freedom Fighters byla svého času skvělá hra, která na starém Xboxu dosáhla průměrného hodnocení 82 %.



Připoutejte se, přistáváme v Bílém domě

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY	DETAILY
VYDAVATEL: CODEMASTERS	
VÝROBCE: SPARK UNLIMITED	
XBOX LIVE: ANO	
POČET HRÁČŮ: 8	
V PRODEJI: OD 26. ÚNORA	



»K východnímu pobřeží USA přiráží zlověstné siluety válečných křižníků, nebe zatemní letky bombardérů a výsadkových Zeppelinů

Newyorské metro v obležení

spáchat takový paskvil a mohou se tito lidé vůbec nazývat grafiky? Zcela nepochybně totiž vytvořili jednu z nejhůře vypadajících her na Xboxu 360 a o tento primát určitě nikdo z nich nestál.

Po většinu herní doby se budete pohybovat v pustém a hranatém prostředí s mizernými texturami, které se navíc pozdě vykreslují kvůli diferenci několika LOD modelů. Jednotlivé scény vypadají strašně ploše, postrádají hloubku obrazu i detail. Přímo odpudivě pak působí mnohé z animací, zejména pohyb vojáků a jejich přískoky do krytu. Nemá cenu dále rozpitvávat tuto oblast, protože hra si to jednoduše nezaslouží.

ARCHAICKÁ INVAZE

Mise jsou striktně lineární, mnohdy až komicky, kdy vám v jiném přístupu zabrání pár malých dřevěných bedniček. Rozpačitě také působí spouštění přestřelek v okamžiku, kdy přijdete na místo akce a člověka nemůže nenapadnout otázka, proč tohle neošetřili prostým posunutím spouštěcího triggeru o pár metrů blíže? Celkově jsou zdejší herní principy zastaralé a asi budete souhlasit, že věci jako uzavírání dveří (sotva jimi projdete do druhé místnosti) by neměly být součástí moderních her.

Nekvalitní zpracování se podepsalo i pod hromadu více či méně vážných chyb, které vám budou otravovat život. Z těch horších problémů jsou to nevyladěné kolize, kdy se budete zasekávat o různé objekty, občas se propadnete do některé z beden nebo uvidíte vojáky prostupující uzavřenými dveřmi. Ne zcela funkční je detekce interaktivních objektů, jako jsou různé spínače a páky, a z toho důvodu budete laborovat nad tím, kam si stoupnout, aby šlo tlačítko konečně použít. Velmi mě také zlobila mířidla, která pravidelně vypovídala poslušnost, což mělo několikrát fatální následky. Obtížnost je totiž nevyvážená díky špatně umístěným automatickým checkpointům pro ukládání pozice, a když se musíte vrátit o kus zpátky kvůli chybě v programu, použijete na adresu vývojářů méně slušné výrazy. Co třeba říct na situaci, kdy exploze granátu zabije vzdálené protivníky, ale epicentrum jako kdyby chránilo silové pole ze Star Treku?

ÚTOK ARMÁDY IDIOTŮ

Umělá inteligence nepřátel působí spíše rozpačitým dojmem zejména kvůli občasné pasivitě vojáků nebo jejich oblibě krýt se na špatných místech, kde se vlastně ani efektivně krýt nedá. Přesto jsem byl občas překvapen snahou nepřítele o pronásledování nebo bezprostřední reakcí na útok zblízka. Naopak spojenecké síly vám příliš platné nebudou, a co si nezastřelíte sami, jakoby pro ně neexistovalo.

Daří se jim pouze úspěšně předstírat boj a ještě úspěšněji umírat, takže jejich přítomnost na bojišti je čistě symbolická. Symbolická je i přítomnost multiplayeru ve dvou módech Deathmatch a Team Deathmatch pro osm hráčů. Připojit se lze klasicky pomocí služby Xbox Live nebo System Link, ale nenajdete tu nic nového, kvůli čemuž byste měli opustit osvědčené multiplayerové akce.

Turning Point: Fall of Liberty nelze doporučit nikomu jinému než opravdu skalním příznivcům FPS nebo sběratelům achievementů. Ti jediní si snad něco málo pozitivního na hře najdou, ale všem ostatním vřele doporučuji tento amatérský počin ignorovat a vybrat si z bohaté nabídky jiných, lepších titulů.

XBOX 360 VERDIKT

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

- ✓ Atraktivní téma
- ✓ Multiplayer...
- ✗ ...ale jen do počtu
- ✗ Nepovedený level design
- ✗ Podprůměrná grafika
- ✗ Frustrující obtížnost

HODNOCENÍ

ARCHAICKÁ STŘÍLEČKA V TRAGICKÉM PROVEDENÍ, KTERÁ PROMRHALA NEJEN ZAJÍMAVÝ NÁMĚT, ALE I VYNIKAJÍCÍ TECHNOLOGII. VYDAT V DNEŠNÍ DOBĚ TAK ŠPATNOU HRU PRO XBOX 360 CHCE NEJEN KUS ODVAHY, ALE I DRZOSTI. JINAK NEŽ FIASKEM TO SKONČIT NEMOHLO.

3.8

Dark Messiah of Might and Magic: Elements

Poselství, které věští temnou budoucnost světa Might and Magic

AUTOR: Jiří Škrampal

ZKRATKA FPS značí First Person Shooter, volně přeloženo střílečka z pohledu vlastních očí. Jak moc zvrhlá je myšlenka založit FPS na používání kontaktních zbraní místo samopalů a raketometů? Celkem dost. Řekněme si to na rovinu: na zábavnou hru, kde hraje hlavní roli meč, mají vývojáři jiné osvědčené recepty. Dark Messiah je bohužel důkazem, že samotné netradiční pojetí ze hry zábavu prostě nedělá. Přílišným lákadlem v tomto případě nebude ani známý svět moci a magie, kterého se v Temném mesiáši nedostává. Chceme vidět souboj černého draka s titánem, ne po sklepeních zabíjet přerostlé pavouky vytvořené v aplikaci Fantasy Monster Generator for Dummies 2.0.

Červená se line záře...

VIRTUÁLNÍ TOULKY S ĎÁBLICÍ

Hru začínáte jako mladý učedník Sareth ve službách vyhlášeného hledače pokladů a mistra magických umění. Když čaroděj pošle Saretha na zkušenou do světa s důležitým úkolem, přičaruje mu ještě sexy společnici Xanu s vizáží profesionální polykačky hadů a pěkně ostrým jazýčkem. I když vám předhazuje sexuální návrhy s frekvencí šicího stroje, ve hře většinou funguje jen jako neškodný rádce, jenž pouze sarkasticky komentuje dění. Společně se vydáváte na dlouhou cestu, z níž se stane jedno obrovské a neuvěřitelné dobrodružství. Alespoň tak si to tvůrci představovali. Ve skutečnosti před sebou máme pravděpodobně nejnudnější příběh, který se v historii světa Might and Magic odehrál.

Vyprávění příběhu mají na starosti filmečky, tvářící se jako enginové sekvence, špatná komprese videa a vyšší míra detailů, než uvidíte ve hře, však přetvářku spolehlivě prozradí. A to už se dostáváme k samotné grafice, o které se toho překvapivě mnoho napsat nedá. Vizuální kabát hry není vyloženě špatný, jen tragicky zastaralý. Source engine je, i přes své nesporné kvality, technologickým dědečkem, a i když nedávno v druhé epizodě Half-Life 2 místy příjemně překvapil, v Dark Messiah máme grafiku pouze průměrnou a nevýraznou (slušně řečeno). Narazíte však i na spoustu míst a objektů, jež by rozhodně neměly být ani trochu kostičkované, a při pohledu na ně se neubráníte nostalgické vzpomínce na Quake 2. Jako kdyby to nestačilo, občas si do té hrůzy ještě zakolísá framerate. Jen voda zůstává správně „vodová", hází odlesky, vše se v ní krásně zrcadlí a vůbec je na ni hezký pohled. Bohužel nic, co bychom neviděli už před léty v Half-Life 2. Téměř všude na vás také vyskočí scéna nasvícená za použití efektu HDR, který vypadá tak nepřirozeně a strojeně, že zatoužíte po jeho vypnutí (což hra samozřejmě nenabízí).

VÁŽENÍ, XBOX NENÍ POČÍTAČ!

Hudební doprovod se oproti tomu povedl a příjemně dokresluje atmosféru prolézání zatuchlých kobek. I zde se ale najde problém, hudba totiž častokrát úplně vypadne, a když se v půlce mocného chorálu kolem vás z ničeho nic rozhostí hromové ticho, působí to opět dost rušivě a jen to dokresluje celkový, technicky velice nevyladěný dojem.

Pojďme teď věnovat několik dlouhých a smutných odstavců dalším problémům. První věc, jež na vás bude mít větší dopad než pěstí do obličeje od Mika Tysona, je ovládání. Tedy v případě, že používáte, stejně jako já, převrácení osy Y. Nejen, že ve hře chybí jakákoliv možnost změnit si příšerné rozvržení tlačítek, nenaleznete tu ani tak základní věc jako převrácení os, které měla snad každá podobná hra od té doby, co se FPS hrají dvěma analogy. Nejde o nepřekonatelný

Série Might and Magic je s námi už od roku 1986 a od té doby vyšly přes tři desítky her z jejího fantasy světa na všechny známé platformy včetně mobilních telefonů.

DARK MESSIAH OF M&M: ELEMENTS

DETAILY

VÝVOJÁŘ: ARKANE STUDIOS
VYDAVATEL: UBISOFT
POČET HRÁČŮ: 1
XBOX LIVE: ANO, 2–10
V PRODEJI: OD 14. ÚNORA
CENA: 1 699 KČ

Gandalfa byste pár nových kousků naučili

MÁ NĚCO SPOLEČNÉHO S HEROES?

Poté, co se společnost 3DO rozpadla, rozkutálely se po všech koutech planety i její slavné série. Tou nejvýraznější je jednoznačně fantasy sága Might and Magic spolu se svým strategickým bratrancem Heroes, které do svých spárů uchopil Ubisoft. Kromě Dark Messiah jsme na monitorech počítačů nedávno mohli spatřit i pátý díl série Heroes of Might and Magic s datadisky, která je s recenzovanou akcí pevně spjata. Příběh Dark Messiah totiž začíná osmnáct let po událostech v HOMAM V, jež otřásly celým světem. Detailní spojení obou her ale budete hledat docela obtížně, i když situaci trochu změnil nedávný datadisk k HOMAM, jenž do strategického bratrance alespoň přidal skřety.

problém, ale pokud jste zvyklí na opačně orientované schéma, připravte se, že několik prvních hodin budete skřípět zuby a mrskat ovladačem proti televizi.

NAKOPAT DO...!

Hlavním trhákem je netradiční pojetí soubojů, které je stejně dysfunkční jako zbytek hry. Nejzajímavější okamžiky zažijete v situacích, kdy se vám do ruky dostane kouzlo nebo luk a ze hry se de facto stane klasická FPS. Souboje nablízko s chladnými zbraněmi jsou v podání Dark Messiah jednoznačným krokem vedle. Můžete se krýt, útočit a ... to je vše! Abyste u šermování neumřeli nudou, přichystali si tvůrci zajímavost v podobě kopnutí, kterým můžete nepřítele kdykoliv překvapit. Kopanec má razanci pushkicku thaiboxera, a jelikož vám prostředí často vychází vstříc, budete orky a gobliny neustále napichovat na všudypřítomné bodáky nebo je shazovat do hlubin propastí, což má něco do sebe.

Celou dobu vás bude provázet jednoduchoučký RPG systém (osekaný oproti PC verzi), jenž hru příjemně oživuje. Nepřátel na vás však v každé úrovni naběhne předem stanovený počet, takže v podstatě nemůžete nijak výrazně ovlivnit počet zkušenostních bodů, které získáte. Takže i všechny vlastnosti a kouzla jsou pevně předurčeny podle toho, jaké si na začátku zvolíte povolání. V průběhu putování narazíte celkem na čtyři druhy zbraní – meče, dýky, hole a luky. Jelikož si vybíráte mezi válečníkem, vrahem, mágem a lučištníkem, asi nebude těžké domyslet si, kdo si nejlépe poradí se kterým nástrojem.

Dark Messiah of Might and Magic: Elements je možná nadprůměrně variabilní hra s občasnými záchvěvy geniality v designu levelů, ale hlavně se spoustou menších či větších chyb ve všem ostatním. Jediný element, který byl do hry importován, jsou technické nedodělky, a jestli jste už měli možnost zahrát si hru na počítači, o xboxovém spasiteli vůbec nepřemýšlejte.

Jedno oko není jedinou vadou na kráse této obludy

XBOX 360 VERDIKT

DARK MESSIAH OF M&M: ELEMENTS

- ✓ Místy zajímavý design levelů
- ✓ Netradiční pojetí FPS
- ✓ Kopání do nepřátel
- ✗ Příšerné ovládání
- ✗ Zastaralá grafika
- ✗ Plné technických chyb a bugů v AI

HODNOCENÍ

HRA, KTERÁ PROMARNILA SVÉ VELKÉ AMBICE UŽ PŘED LETY NA PC, SE VRÁTILA NA NOVOU GENERACI KONZOLÍ, ABY NÁM OKÁZALE PŘEDVEDLA, ŽE MŮŽE BÝT JEŠTĚ HŮŘ.

5.6

CULDCEPT SAGA
VÝVOJÁŘ: OMYIASOFT
VYDAVATEL: NAMCO BANDAI
POČET HRÁČŮ: 1–4
XBOX LIVE: ANO
V PRODEJI: OD 5. ÚNORA
CENA: 40 USD

DETAILY

Culdcept Saga

Zkuste na chvíli odložit Magic: The Gathering

AUTOR: Jiří Škrampal

NA ZAČÁTEK VÁM mohu prozradit, že Culdcept Saga je hra jako žádná jiná. I když výjimečnost veskrze vítáme, v tomhle případě se nejedná o evoluci některého ze zaběhlých žánrů, ale spíše alternaci ke všemu, co jste doposud hráli. Culdcept Saga by se totiž dala zevrubně popsat jako mix Magic: The Gathering a deskové stolní hry na bázi Člověče nezlob se, nebo ještě přesněji Sázky a dostihy. To, že si hra dělá ambice sesadit Magicy z trůnu, vtipně hlásá i obal hry sloganem „Magic can stop Gathering". Nelekejte se, neprodávejte zatím své balíčky do bazaru a nepřecházejte k virtuálním kartám, pro začátek si jen dočtěte recenzi.

Technická stránka hry se bohužel nese v ošuntělém retro stylu. O grafice se rozhodně nedá prohlásit, že by nějak výrazně využívala mohutného 3D výkonu Xboxu 360, a postavičky i samotné hrací pole jsou tak jednoduché, jak to jen bylo možné. Na straně druhé jsou tu samotné karty a ručně kreslené obrázky monster, které si svou kvalitou a místy až uměleckým zpracováním v ničem nezadají s výše zmíněnými Magic: The Gathering. Práce profesionála se tu prostě nezapře a díky tomu, jak skvěle karty vypadají, je celkem slušná zábava i pouhé skládání balíčku. Aby to nevypadalo, že mají Magicy snad opravdu odzvoněno, je třeba poznamenat, že se nic nevyrovná pocitu mít karty fyzicky u sebe a před vyložením je křečovitě svírat ve zpocených dlaních. Karty si také samozřejmě můžete prohlížet ve vysokém rozlišení (720p), ale trochu nás zklamalo, že se autoři báli zakomponovat podporu full HD. Na nedostatek výkonu se jistě vymlouvat nemohou, protože Culdcept Saga zatěžuje procesor Xboxu 360 asi jako přepínání oken v dashboardu.

> »Ručně kreslené obrázky monster si v ničem nezadají s Magic: The Gathering

V principu je Culdcept Saga podobně jako Monopoly desková hra, i když je hrací deska jen virtuální. Stejně jako v Monopoly musíte zabírat políčka, která vám následně patří, a pokud bude mít oponent dost velkou smůlu v hodech kostkou, doskáče na ty vámi obsazené a rázem bude mít žhavou půdu pod nohama. Na rozdíl od podobných her se však šlápnutí na soupeřovo pole nerovná automaticky odečtení vašich peněz (v tomto případě many), ale můžete si to rozdat s obráncem vysláním jednoho z monster, dřímajících ve vašem balíčku. A to už do hry vstupuje druhý faktor – karty, kterých autoři zpracovali přes čtyři sta. I samotné zabírání polí se provádí tak, že na něj z balíčku přivoláte obránce, který jej následně hlídá na věčné časy, tedy pokud se nenajde hráč, jenž na pole pošle silnější stvůru.

I když je Culdcept Saga z velké části jen o házení virtuální kostkou, tedy o štěstí, k úspěchu potřebujete i trochu taktiky. Předem si můžete udělat vlastní balíček z karet, které jste ukořistili dříve. Důležitou roli mají i elementy, na nichž jsou pole postavena. Některá monstra mají v kombinaci s daným elementem velké bonusy, a pokud budou v roli obránce, raději doufejte, že na jejich pole nešlápnete. Některé příšery zase můžete přivolat až v okamžiku, kdy vlastníte určitý počet polí daného elementu. Pravidel, možností jejich úprav i nejrůznějších vychytávek, kliček a strategií je Culdcept Saga plná. Jestli si v podobných hrách libujete, může pro vás být titul úžasnou zábavou s minimální dobou trvanlivosti třicet hodin, jež strávíte u singleplayeru.

Epická bitva v lese

XBOX 360 VERDIKT

CULDCEPT SAGA

- ✓ Stovky krásně ilustrovaných karet
- ✓ Funkční systém
- ✓ Vydrží hodně dlouho
- ✗ Grafika z dávnověku
- ✗ Záleží víc na štěstí než na vašem umu...
- ✗ ...což může být velmi frustrující

HODNOCENÍ

VIRTUÁLNÍ SÁZKY A DOSTIHY SE SILNOU PŘÍMĚSÍ MAGIC: THE GATHERING TVOŘÍ ZAJÍMAVÝ LEKTVAR DESKOVÉ KARETNÍ HRY BEZ DESEK I BEZ KARET. OTÁZKOU JEN ZŮSTÁVÁ, JESTLI VÁM HRANÍ SKUTEČNÝCH DESKOVÝCH HER NESEDNE VÍC.

6.9

LOST: VIA DOMUS

DETAILY

VYDAVATEL: UBISOFT
VÝROBCE: UBISOFT
POČET HRÁČŮ: 1
XBOX LIVE: NE
V PRODEJI: OD 26. ÚNORA
CENA: 1 799 KČ

Lost: Via Domus

Dokažte, co Ztracení nedokázali: najít cestu domů

AUTOR: Kamil Gric

NEBÝVÁ ZVYKEM, aby byl hlavní hrdina muž neznámé identity i záměrů. Ale všechno má svůj důvod, pamatujete? John Locke se projednou nemýlil a nemýlili se ani scénáristé Lost: Via Domus. Místo převyprávění známých příběhů oživují jedno z dalších jmen v seznamu pasažérů letu Oceanic 815, přidávají příběh o ztrátě paměti a nechávají vás čelit či prožít vše, co jste viděli v seriálu. Až na výjimky to skutečně funguje.

Pokud je zápletka nečekaně kýčovitá, pak potěší píle, s jakou ji tvůrci zakomponovali do dění známého seriálu. Vše, co jsme hltali v prvních dílech, je přítomno: přepadení přeživších na pláži, seznámení se s těmi „druhými", přenášení dynamitu z lodi Černá perla, objevení krytu i dalších stanic společnosti Dharma. Scénáristé nám ale naštěstí nepředkládají stejné úkoly, jakým museli čelit hrdinové v seriálu: místo toho děj doplňují o nový úhel pohledu a nechávají vás řešit problémy po svém. A co víc, v mnoha okamžicích nahlédnout i do míst, kam se televizní hrdinové nedostali.

Hádka nebo bojová porada? Na ostrově člověk nikdy neví

Bylo by bláhové věřit, že se Lost: Via Domus propracovalo dál než k podobě striktně lineární adventury. Pojmem adventura naštěstí nemyslíme hru vymezenou pouze na řešení hádanek. Běžné hledání otázek i odpovědí formou rozhovorů, v rámci kterého se důvěrně seznámíte s plejádou klíčových postav seriálu, je sympaticky doplněno o netradiční úkoly třeba i akčního rázu. Budete se procházet temnými jeskyněmi za svitu pochodně či zapalovače, utíkat před nebezpečným černým kouřem, ale i bojovat s počítačem a nekonečnou kombinací čísel 4, 8, 15, 16, 23 a 42. A konečně: přijde i čas pistolí a střelby.

Ze hry je na každém kroku cítit snaha zavděčit se fanouškům a není pochyb o tom, že právě jim je Lost: Via Domus určen. Přesto nemůžeme přehlédnout řadu chabě řešených situací, jež namísto vašich schopností testují spíše trpělivost. Do této škatulky se řadí temné jeskyně, jejichž procházení nepřináší nic víc než pocit frustrace, nebo flashbacky, v nichž se hlavnímu hrdinovi promítají útržky jeho minulosti. Abyste se zcela rozpomenuli na vše, co vám flashbacky připomínají, je nutné foťákem zachytit důležitý moment okolo probíhajícího dění. Nikdo vám ale neříká, co a proč fotit. A hůře: neustálé zoomování a zaostřování, bez něhož kvalitní fotografie nedosáhnete, je pekelně otravné.

Našel bych ale i oblasti, které potěšily. Je příjemné, kolik míst známých ze seriálu za pět hodin hraní navštívíte, s kolika postavami (např. i ze strany druhých) přijdete do kontaktu, nebo že i zdánlivé detaily zůstaly zachovány: v útočišti na pláži se budete cítit jako doma a už věrohodnost úvodní sekvence po pádu letadla potěší každého, kdo Ztracené hltá. Ve hře dokonce funguje jakýsi ekonomický systém směny zboží, jež sbíráte na svých cestách, a v počítačích organizace Dharma na vás vedle řady doplňujících informací čeká také IQ test.

Pokud se ale na Lost: Via Domus podíváme z pohledu herní konkurence, nejde o nic lepšího než průměr. Ubisoft měl v rukou nesmírně cennou látku: oblíbený herní svět, který (jak víme ze seriálu) není svázán žádnými pravidly. Dostatek nezodpovězených otázek i nakousnutých témat, jež dychtivě čekaly na odpověď. Přesto výsledek působí rozpačitým dojmem. Pomineme-li citlivý způsob, jakým autoři zapracovali vlastní příběh do známého děje, zůstane jen průměrná hra, v níž každý mechanismus funguje napůl. Dobré nápady nebyly dotaženy do konce, těm špatným se dostává až zbytečně mnoho pozornosti. Ztracené ale dohrajete už kvůli atmosféře a potřebě dokončit příběh alespoň jednoho přeživšího. Když nikdo jiný, možná vy cestu z ostrova najdete.

XBOX 360 **VERDIKT**

LOST: VIA DOMUS

- ✓ Známé postavy a události
- ✓ Působivé prostředí
- ✓ Řada dobrých nápadů
- ✗ Některé stereotypní úkoly
- ✗ Nepovedené animace a synchronizace úst
- ✗ Krátké a drahé

HODNOCENÍ

LOST: VIA DOMUS JE JAKO ČTVRTÁ SÉRIE SERIÁLU, JÍMŽ SE INSPIRUJE: NEMASTNÁ, NESLANÁ, ALE FANOUŠKY PŘESTO POTĚŠÍ. POKUD JSOU JACK, KATE NEBO LOCKE VAŠIMI OBLÍBENCI, K HODNOCENÍ SI PŘIPOČTĚTE KLIDNĚ I DVA BODY.

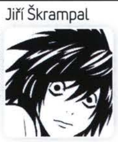
6.0

CARS: MATER-NATIONAL
VÝVOJÁŘ: RAINBOW STUDIOS
VYDAVATEL: ACTIVISION
POČET HRÁČŮ: 1-2
XBOX LIVE: NE
V PRODEJI: 16.PROSINCE 2007
CENA: 1 199 KČ
DETAILY

Cars: Mater-National

Výpravná exkurze do světa mluvících autíček a na dno žánru závodních her

AUTOR: Jiří Škrampal



VZPOMÍNÁTE SI NA FILM CARS od studia Pixar, který v roce 2005 rozzářil tvářičky nejednoho školou povinného špunta? Zanedlouho po filmu se na scéně objevila i stejnojmenná hra, která sice díru do světa neudělala, ale představovala příjemný výlet do světa za plátnem kin a dopřála fanouškům spoustu hodin s jejich novými oblíbenými hrdiny. Dnes, v roce 2008, tři roky po premiéře filmu, kdy po Cars už neštěkne ani pes, se americkým Rainbow Studios (tvůrci MX vs ATV Untamed) v hlavě usadila myšlenka na další hru z vyčpělého Cars universa.

Ve Story Modu se opět vžijete do role starého známého závoďáckého esa Bleska McQeena. Jak název napovídá, vše se bude točit kolem nového turnaje vyhlášeného v městečku Kardanová Lhota. Kromě hlavního hrdiny může fanoušky potěšit přítomnost některých dalších známých aut-s-lidským-obličejem, jejichž jména mě nepřinutil zapamatovat si film, natožpak hra. Jako extra přídavek pro skalní fandy filmů od Pixaru jsou ve hře dva hostující charaktery z filmu Příšerky s.r.o.

Na začátku se do turnaje Mater-National musíte kvalifikovat splněním celé řádky menších závodů a minihher rozházených různě ve městě a okolí, kde se můžete volně pohybovat. Za vítězství získáváte vlaječky, díky kterým se vám otevřou nové lokace, minihry, závody a další serepetičky. Jednoduchému, ale bezesporu funkčnímu systému postupu ve hře se toho nedá moc vytknout. Snad jen trocha originality by neškodila.

Pocit volnosti à la GTA zmizí v okamžiku, kdy zjistíte, že městečko jsou jen prázdné kulisy a celý systém je jen dobře zakamuflovaný pokus, jak natáhnout dobu, než se přesunete od jednoho závodu ke druhému. Nikdo by jistě nečekal, že se v Cars budete bavit přejížděním chodců. Na druhou stranu by od tvůrců bylo hezké, aby se hráč ve hře mohl bavit alespoň něčím.

Srdce celé hry, závody, jsou jednoduchou variací na Ridge Racera, okleštěnou bohužel i o zábavu. Můžete dupnout na plyn, sešlápnout brzdu, případně použít nitro. Skutečně pokročilí hráči potom mohou frajersky řezat zatáčky smykem, pro který má hra speciální tlačítko, kdyby snad pro ně kombinace brzda+plyn byla příliš složitá.

Vizuálně jsou na tom Cars dost špatně, což je u multiformátové hry logické. Xbox 360 verze není v žádném ohledu rozhodně horší než ostatní. Problém je v tom, že je naprosto stejná, a tak se vám dostane grafiky, ze které by se udělalo nevolno i hrdému majiteli Playstation 2.

Na každém kroku je patrný fakt, že hra je určená převážně dětem. Vývojáři by si ale měli uvědomit, že být dítětem neznamená ani krátkozrakost ani slabomyslnost. Pokud se bude produkce her pro dětské publikum odebírat podobným směrem, dojde za několik let k tomu, po čem volají dnešní populistická prohlášení nepříliš úspěšných psychologů, a vyroste nám generace striktních nehráčů, kteří budou s hrůzou vzpomínat na to, jak v dětství okusili hry jako Cars: Mater-National.

> »Pocit volnosti à la GTA zmizí v okamžiku, kdy zjistíte, že městečko jsou jen prázdné kulisy

XBOX 360 VERDIKT

CARS: MATER-NATIONAL

- ✓ Nenáročné
- ✓ Známé postavičky z filmu
- ✓ Víc ani ťuk
- ✗ Jednoduché
- ✗ Prostoduché
- ✗ Vlastně úplně bezduché

HODNOCENÍ

PO VŠECH STRÁNKÁCH NEZÁŽIVNÁ ZÁVODNÍ HRA, VE KTERÉ ZA CELOU DOBU NENARAZÍTE NA JEDINÝ ZAJÍMAVÝ PRVEK. POKUD SE CHCETE NECHAT UBÍT NUDOU, ZKUSTE RADĚJI NĚKTERÝ Z FILMŮ UWE BOLLA, VYJDE VÁS TO LEVNĚJI.

3.6

My chceme taky volit prezidenta!

SPIDERWICK CHRONICLES

DETAILY

VÝVOJÁŘ: STORMFRONT STUDIOS
VYDAVATEL: CD PROJEKT
POČET HRÁČŮ: 1–2
XBOX LIVE: NE
V PRODEJI: OD 7. BŘEZNA
CENA: 1 399 KČ

XBOX 360

Spiderwick Chronicles

Aneb proč sledovat filmy a nehrát hry

AUTOR: Jiří Škrampal

KDYŽ SE DO TAJUPLNÉHO sídla na venkově, které patřilo podivínskému strýčkovi Spiderwickovi, nastěhuje jeho neteř se svými třemi dětmi, pozorný divák jistě začne být zvědavý na to, kdy už konečně najdou tu skříň, jež je zavede do úžasného pohádkového světa plného dobrodružství (zív). Každý filmový fanoušek si také jistě všiml, že Hollywood zvyšuje frekvenci útoků na dětské publikum a k němu se v rytmu licenčního šílenství přidávají i videohry. I když se tentokrát hlavní hrdinové obejdou bez skříní i zlatých kompasů, obrovské klišé ze zápletky přímo stříká a ať už jsou kvality filmu jakékoliv, po noci strávené s videohrou Spiderwick nebudete mít sílu ani chuť zjišťovat to na vlastní kůži.

Na začátku hry se ujmete role zvídavého Jareda (později postupně všech tří sourozenců), který první noc v novém domě nehodlá plýtvat časem a rozhodne se místo spánku prozkoumat všechna zákoutí dlouho neobývané budovy. V prvních chvílích se Kroniky tváří jako jednoduchá adventura a průzkum zatuchlého domu, kde evidentně něco není v pořádku, patří k nejzábavnějším částem hry. Bohužel už po úvodních krůčcích na vás hra vybalí svůj obrovský nedostatek v podobě zmateného zadávání úkolů.

Není nic horšího než půlhodinový zásek na hledání násady od koštěte, jenž dokonale zabije atmosféru objevování dávno zapomenutých tajemství, stejně jako chuť pokračovat v hraní. Frustrující okamžiky zažijete i u některých akčnějších pasáží. Skákání totiž probíhá samovolně v okamžiku, kdy se přiblížíte k okraji plošinky. Bohužel je automatické jen spuštění skoku a ne jeho směr, takže se snadno stane, že se díky zmatené kameře příliš přiblížíte k okraji a skočíte náhodným směrem, přičemž zákonitě dopadnete kamkoliv, jenom ne tam, kam byste potřebovali.

»Na pět minut filmu rozsekaných do dvacetisekundových šotů není nikdo zvědavý

Příběh se posouvá svižně vpřed a kromě krátkých enginových sekvencí se snaží zaujmout především ukázkami z filmu, které ale působí zmateně, nevkusně a vůbec jako pěst na oko. Na pět minut filmu rozsekaných do dvacetisekundových šotů není nikdo zvědavý, obzvlášť když vám z příběhu poví méně než volně stažitelné trailery.

Chvíli po zajímavém začátku dostanete možnost okusit pravou podstatu hry. Jednoduché úkoly sice nezmizí, ale hra se stane velice akční a tupou rubanicí, přesně podle receptu na předělávku rychlokvašku, což je velká škoda.

Titul vytahuje z nejšedivější šedi jen hudba. Soundtrack ze Spiderwick Chronicles patří k tomu nejlepšímu, co ve videohře k dnešnímu dni uslyšíte, i když pravděpodobně hlavně proto, že jen přebírá hudbu z filmu. Když zavřete oči a zaposloucháte se do vábivých tónů piána, na chvilku uvěříte, že je vám znovu devět, a sami objevujete největší tajemství světa.

Až je ale otevřete, iluze vyprchá rychlostí blesku, protože grafika je za hudebním doprovodem pozadu víc než Zambie za ČR v pití piva. Ve Spiderwickovi toho příliš ke koukání nenajdete. Kromě jednoduchosti se ale grafika vyvarovala jakýchkoliv faux-pas, takže na místě není ani přehnaná kritika.

Hra je jednoznačně určená pro dětské publikum. My dospělí si raději hrajeme na vojáčky v Gears of War a se vší úctou k českým dětem, ty jen těžko vládnou angličtinou tak dobře, aby se vyznaly v už tak dost zmatených úkolech. Zajímalo by mě tedy, jestli má hra vůbec šanci najít u nás někoho, kdo ocení její kvality.

XBOX 360 VERDIKT

SPIDERWICK CHRONICLES

- ✓ Vytříbený soundtrack
- ✓ Méně akční začátek hry
- ✓ Existují i horší hry podle filmů
- ✗ Místy nejasné úkoly
- ✗ Spousty frustrujících okamžiků
- ✗ Grafika neoslní

HODNOCENÍ

3D AKČNÍ HRA S LEHKOU PŘÍCHUTÍ ADVENTURY PODLE FILMU PRO DĚTI. PŘEKVAPÍ SNAD JEN ÚŽASNÁ HUDBA, KTERÁ VŠAK ZE SPIDERWICK CHRONICLES DOBROU ZÁBAVU NEUDĚLÁ, A TO ANI PŘI NEJLEPŠÍ VŮLI.

6,2

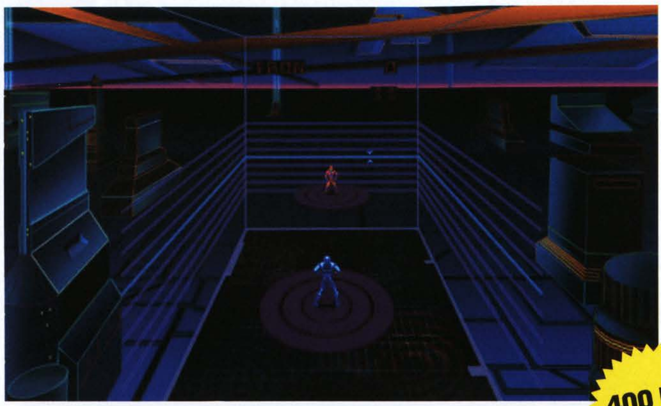
Disc of Tron

Jak vypadá vybíjená budoucnosti?

DETAILY

VYDAVATEL: DISNEY INTERACTIVE **VÝROBCE:** BACKBONE ENTERTAINMENT **POČET HRÁČŮ:** 1–2 **V PRODEJI:** ANO **CENA:** 400 MP

POUZE NA XBOX LIVE ARCADE



400 MP = 190 KČ

DISC OF TRON je další z řady automatovek, které byly převedeny na XBLA. Jak už se však několikrát ukázalo, co dobře funguje na automatu, nemusí být tím pravým ořechovým na domácí konzoli. V této futuristické arkádě, vycházející z jedné části klasického snímku Tron, jste uvězněni v aréně, kterou kromě čtvera zdí tvoří již jen dva a více levitujících disků proti sobě. Ty slouží jako improvizované plošiny pro pohyb dvou střelců, jež po sobě metají malé disky. Jediným úkolem hry je pomocí těchto vrhacích zbraní shodit protivníka (kterým je umělý program Sark) z plošin do galaktických hlubin. Taktický prvek přitom představují všechny okolní zdi, protože disky se od nich odráží jako koule na kulečníkovém stole.

A s tím se musí počítat, protože s odrazy je šance na zasáhnutí protivníka daleko vyšší. Najednou můžete poslat až tři disky, které se podobně jako bumerang vždy vrátí k vaší postavě. Singleplayer s dvanáctkou úrovní ušitý na míru hracímu automatu pro stálé „žraní" mincí trpí již po chvíli na konzoli nudou a stereotypem. Podstatně lepší je multiplayer pro dva hráče, ať už v kooperaci proti umělé inteligentnímu protivníkovi nebo v běžném souboji proti sobě. Nicméně i přesto je Disc of Tron vhodný spíše na ukrácení dlouhé chvíle než pro déletrvající zábavu. Jeho vylepšená XBLA verze totiž trpí přílišnou svázaností s konceptem automatové zábavy, který podruhé již tolik nezaujme.

Michal Jonáš

XBOX 360 VERDIKT

VÍCE NEŽ DVACET LET STARÉ HŘE LÉPE SVĚDČÍ ARKÁDOVÉ AUTOMATY NEŽ PROSTŘEDÍ DOMÁCÍ KONZOLE. BEZ HROZBY BANKROTU JE TOTIŽ DISC OF TRON DALEKO NUDNĚJŠÍ.

4.1

Commanders: Attack of the Genos

Bezbarvý Heroes of Might and Magic na sci-fi způsob

POUZE NA XBOX LIVE ARCADE

DETAILY

VYDAVATEL: SIERRA ONLINE **VÝROBCE:** SOUTHEND INTERACTIVE **POČET HRÁČŮ:** 1–4

V PRODEJI: NEOZNÁMENO **CENA:** 800 MP

800 MP = 380 KČ

MŮŽE BÝT ŠEDÁ BARVA brána za progresivní a moderní? Ne, nechci řešit, zda letos definitivně neodložit hráškovou sukni s meruňkovou košilí a vyjít vstříc módním trendům. Raději zůstaňme u her a podívejme se na Commanders, nejnovější přírůstek do rodiny nevýrazných her. Jde o tahovou strategii, což je samo o sobě na Xboxu dost nezvyklé. Tím ale překvapení končí. Commanders vás totiž jinak zaskočí snad jen nepatřičnou hudbou (swingové či jazzové melodie do pseudo-futuristické války opravdu nesednou) a lehce japanofilním zobrazením vůdců, kteří spolu komunikují prostřednictvím afektovaných dialogových oken na obrazovce (dabing zde nenajdete).

Konflikt mezi „dobrými" lidmi a „zlými" roboty je zpestřen solidní zápletkou, v obvyklých budovách v základně vyrábíte jednotky (bázi naštěstí nestavíte, ale jen obsazujete) a vrháte je na nepřítele. Do boje posíláte různé vojáky, několik typů tanků, artilerie, pomocných vozidel a velitele. Ten kromě participace na dialozích plných silných slov disponuje dvojicí speciálních schopností a vyšší účinností v boji. Do většiny misí si můžete svého velitele vybrat, takže se nabízí i omezená možnost taktizování. Hra plyne poměrně svižně, ovládání je zvládnuté na jedničku a nechybí ani multiplayer (včetně hot-seatu). Nic však Commanders neposunuje výš než k metě solidní lehce nadprůměrné tahové strategie.

Honza Morkes

XBOX 360 VERDIKT

HMATATELNÝ DŮKAZ, ŽE TAHOVÉ STRATEGIE JSOU XBOX 360 KOMPATIBILNÍ. KROMĚ TOHO OVŠEM COMMANDERS NIČÍM NEVYNIKAJÍ.

6.8

CO SE DĚJE V TRÁVĚ

ANEB CO ZAJÍMAVÉHO SE URODILO NA XBOX LIVE

AUTOR: Michal Jonáš

Tento měsíc je v našem pravidelném seriálu ve znamení malého svátku, protože se za poslední týdny na Xbox Live Marketplace urodila celá řádka bezplatných přídavků a balíčků pro nové i starší tituly. Po minulé bombě v podobě hutného rozšíření pro GRAW2 i v tomto čísle opět zvyšujeme pomyslnou laťku kvalitního obsahu. Velký podíl na tom má také vypuštění update dashboardu konzole pro stahování amatérských her z programu XNA, které však po malém testování Microsoft opět stáhnul. Kdo nestihl betatest, bude si bohužel muset počkat na ostrou verzi.

XNA CREATORS CLUB GAME LAUNCHER

VÝROBCE: MICROSOFT

ŽÁNR HRY: PROSTŘEDÍ PRO STAHOVÁNÍ AMATÉRSKÝCH HER

CENA: ZDARMA

Jasně nejlepší věcičku tohoto měsíce vypustil přímo tatíček z Redmondu. Jedná se o malý update konzole, jenž vám posléze dovolí stahovat a hrát první sedmičku vybraných hříček, které vytvořili amatérští programátoři pomocí veřejného vývojového prostředí XNA. Pokud jste hry stihli stáhnout a vyzkoušet, jistě mi dáte za pravdu, že šlo o příjemné, profesionálním dojmem působící kousky. Vidím v nich výborný doplněk služby Xbox Live Arcade, protože se v drtivé většině jedná o velmi vtahující, ale přesto jednoduché minihříčky, do puntíku naplňující význam slova „casual", tedy určení pro příležitostné hráče a celou rodinu. Akce byla bohužel časově omezená, ale i tak se můžeme těšit, až služba XNA her rozjede plnohodnotný provoz.

OVERLORD: SPLIT SCREEN PACK

VÝROBCE: TRIUMPH STUDIOS

ŽÁNR HRY: STRATEGIE

CENA: ZDARMA

Pokud se vám ničení a plenění v zlé kůži páně Overlorda zalíbilo, jistě nepohrdnete zajímavým updatem, který do hry nově integruje režim rozdělené obrazovky pro lokální multiplayer dvojice hráčů na jedné televizi. Nyní už nemusíte nutně bojovat proti zlému pánu z druhého konce světa výhradně přes internet jako doposud, stačí si pozvat domů souseda nebo kamaráda a můžete spolu válčit i bez placeného Gold účtu na Xbox Live. Navíc to ještě není všechno. Rozšiřující balíček obsahuje ještě novou mapu s názvem „Rocky Race", v rámci níž máte za úkol uniknout kamennému bossovi „Super Rock Giant". Obsah je velmi lákavý a nadto ještě bezplatný, takže ho pasuji na jasný tip tohoto měsíce!

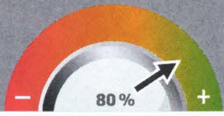
OVERLORD: RAISING HELL

VÝROBCE: TRIUMPH STUDIOS

ŽÁNR HRY: STRATEGIE

CENA: 800 MP

Druhý prezentovaný přídavek pro Overlord v rámci tohoto měsíce je sice již placený, ale také lákavější. Jedná se totiž o další část kampaně do singleplayerové části hry, která přináší nová vylepšení pro vaše skřetí posluhovače, stejně jako nové úkoly a podzemní lokace. Podle tvůrců by měl tento balíček v pohodě vydržet pro několikahodinové hraní, však má také velikost skoro 700 MB. Pokud jste tedy již Overlorda dokončili a ještě se ho nechcete zbavovat, máte před sebou možnost prodloužit si příjemné chvíle u této hry.



GUITAR HERO 3: NO DOUBT TRACK PACK

VÝROBCE: NEVERSOFT

ŽÁNR HRY: KYTAROVÝ SIMULÁTOR

CENA: 500 MP

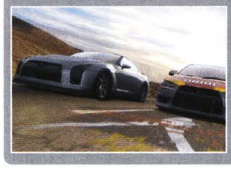
Neutuchající snaha o stálý přísun nové potravy pro vaše kytary přichází i tento měsíc, kdy byl vydán další addon pro třetí kytarový simulátor Guitar Hero. Ten obsahuje tentokráte velice známou a oblíbenou kapelu No Doubt a trojici jejich hitovek. „Don't Speak", „Excuse Me Mr." a Sunday Morning" jsou osvědčené a v rádiích často hrané skladby, takže se nebojím, že by o tento hudební přídavek nebyl zájem.

NFS PRO STREET: STAGE 4 PERFORMANCE BUNDLE

VÝROBCE: EA

ŽÁNR HRY: ZÁVODNÍ HRA

CENA: ZDARMA



Tuto upoutávku věnuji dalšímu balíčku pro poslední arkádové poježdění Need for Speed: Pro Street, nikoli pro jeho význačný obsah, ale spíše proto, že je bezplatný. Podobně jako v minulosti, i tentokrát přídavek obsahuje čtveřici nově upravených automobilů. Konkrétně Nissan 240SX, Nissan GT-R, Mazdu RX-7 s Wankelovým motorem a Mitsubishi Lancer Evo IX. Barevné provedení i design všech doplňků navrhli autoři několika největších amerických tuningových magazínů a nyní je jen na vás, abyste zhodnotili, jak se jim dílo povedlo.

ACE COMBAT 6: NOVÉ LETOUNY A BITVY

VÝROBCE: NAMCO

ŽÁNR HRY: LETECKÁ ARKÁDA

CENA: ZDARMA/ 100-400 MP

Ani v tomto čísle nemůže chybět další hutná várka ještě novotou vonících přídavků pro výbornou leteckou arkádu. Potěšující je aktuální možnost bezplatného stažení nové kamufláže „neviditelného" letounu F-117A, ovšem další trojice letadel Mirage 2000-5, SU-33 a F-15E taktéž v nových barevných variantách je již placená. Kromě těchto strojů je k mání také kvarteto samostatných multi-playerových módů, přičemž první z nich předkládá úvodní misi kampaně s extra tuhou obtížností a časovými limity. Další se věnují kooperativním i kompetitivním bitvám na různých mapách pro osm až šestnáct pilotů.

LOST ODYSSEY: DOUBLE BONUS PACK

VÝROBCE: MISTWALKER

ŽÁNR HRY: RPG

CENA: ZDARMA

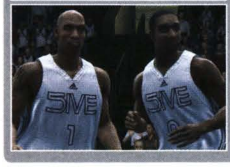
Aktuální RPG zdatně kráčí ve šlépějích starších her tohoto žánru na Xboxu 360, protože se nám servíruje užitečný přídavek, šířený navíc zcela zdarma. Ten obsahuje jednak zbrusu novou skladbu „The Forgotten Song", se kterou je spojen i další snový flashback, sloužící pro ozřejmění děje hry. Dále obdržíte také speciální dekret na skill zvaný „Weapon Guard 2", který nelze jinou cestou získat. Sice to není nijak široká nabídka, ale pokud je to zadarmo, nelze mít žádných námitek.

NBA LIVE 08: ALL STAR 2008 PACK ADIDAS

VÝROBCE: EA

ŽÁNR HRY: SPORTOVNÍ SIMULÁTOR

CENA: ZDARMA



Drobnější přídavek je financován sponzorskými aktivitami sportovní značky Adidas, proto je nabízen úplně zadarmo. Jeho náplní jsou výhradně oděvní doplňky, tedy značkové dresy a basketbalová obuv pro hráče, které kopírují reálné oblečení All Star zápasů tohoto ročníku NBA. Malým bonbonkem je nově vyzdobená aréna týmu z New Orleans, kde se exhibiční zápas odehrává.

DEVIL MAY CRY 4

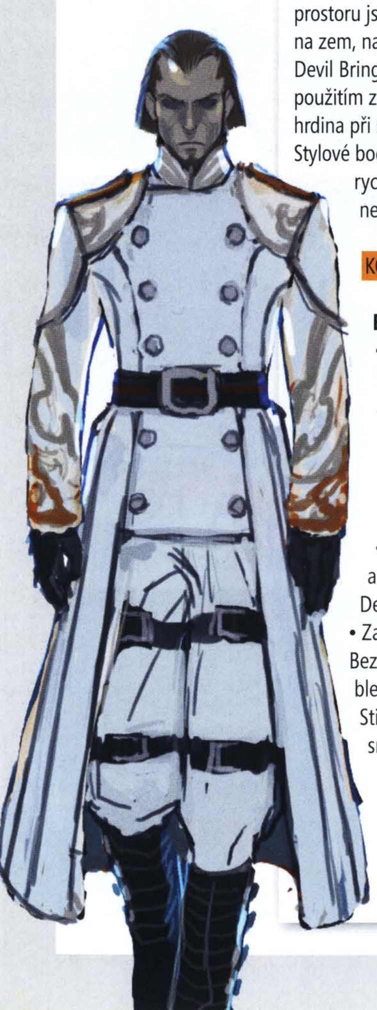
Průvodce pro labužníky, kteří rádi ďábelskou sekanou

Do čtveřice všeho dobrého se démonobijec Dante objevil i na Xboxu 360 a s ním kromě nadšení i nemalé nesnáze, protože (řekněme si to bez okolků) Devil May Cry není známý zrovna tím, že by se dal projít s prstem v nose. Vývojáři sice vyslyšeli nářky hráčů, obtížnost šla dolů a přibyla i možnost zvolit si nejlehčí obtížnost hned od začátku, přesto je hra tuhým oříškem. Aby vám šlo jeho louskání o poznání pohodlněji, poradíme vám, jak překonat nejzásekovější místa ve hře, posvítíme si na bossy a samozřejmě přihodíme něco navíc.

HODNOCENÍ S – ZABÍJENÍ SE STYLEM

Dobrým hodnocením získáte nejen dobrý pocit, ale především mnohem víc Proud Souls, tedy bodů, díky kterým můžete nakupovat nové ďábelské schopnosti pro vaši postavu a její zbraně. Celkové hodnocení ovlivňují čtyři faktory – čas, nalezené červené orby, body za styl a penalizace za použití předmětů a continue. Nejsnáze ovlivníte body za styl. Takže jak sekat démonické údy s co největší grácií? Za prvé, nesmíte dostat zásah. V okamžiku, kdy vás trefí, jdou veškeré stylish pointy o několik kategorií dolů, takže si hlídejte, jestli se vám nějaký filuta nevkrádá do zad.

V boji s větším množstvím nepřátel v malém prostoru jsou praktické útoky, které všechny srazí na zem, např. základní šlehnutí o zem s Nerovým Devil Bringerem. Dante nepřátelům zamotá hlavu použitím zdrhacího stylu Trickster, díky kterému je hrdina při správném použití doslova netrefitelný. Stylové bodíky také mnohem rychleji přibývají, kdy rychle střídáte útoky a útočíte na víc nepřátel najednou.



KOUTEK PRO ŠÉFY

BERIAL

- Používejte Devil Bringer, konkrétně Snatch. Berial je sice trochu velký na to, abyste si ho přitáhli, ale můžete přitáhnout sebe, šikovným používáním Snatche se udržet v bossově blízkosti a zároveň se vyhnout většině jeho útoků. Jen to chce trochu cviku.
- V okamžiku, kdy Berial trochu vyhasne a složí se na zem, okamžitě použijte Devil Bringer (Buster).
- Za Danteho je situace drobet složitější. Bez Devil Bringeru vám zbudou jen bleskové reflexy a meč Rebellion s útokem Stinger, díky kterému se k Berialovi snadněji rychle přiblížíte.

BAEL

- Pozor na okamžik, kdy sejmete rusalky a Bael na vás vyskočí. Pokud vás spolkne, bude to hodně bolet, takže až se objeví, buďte v pohybu a připravte se na úskok.
- Čas mezi tím, než Bael zmizí a opět se objeví rusalky, můžete využít k nabití meče (LT).
- Pokud vás Bael spolkne nebo zmrazí svým dechem, mačkejte co nejrychleji A, vymaníte se z jeho sevření rychleji.
- Když se vám povede omráčit ho, ihned použijte Buster.
- Ke konci boje nikdy nestůjte před Baelem, ale snažte se útočit ze strany, jinak riskujete opakovanou prohlídku jeho trávícího traktu.

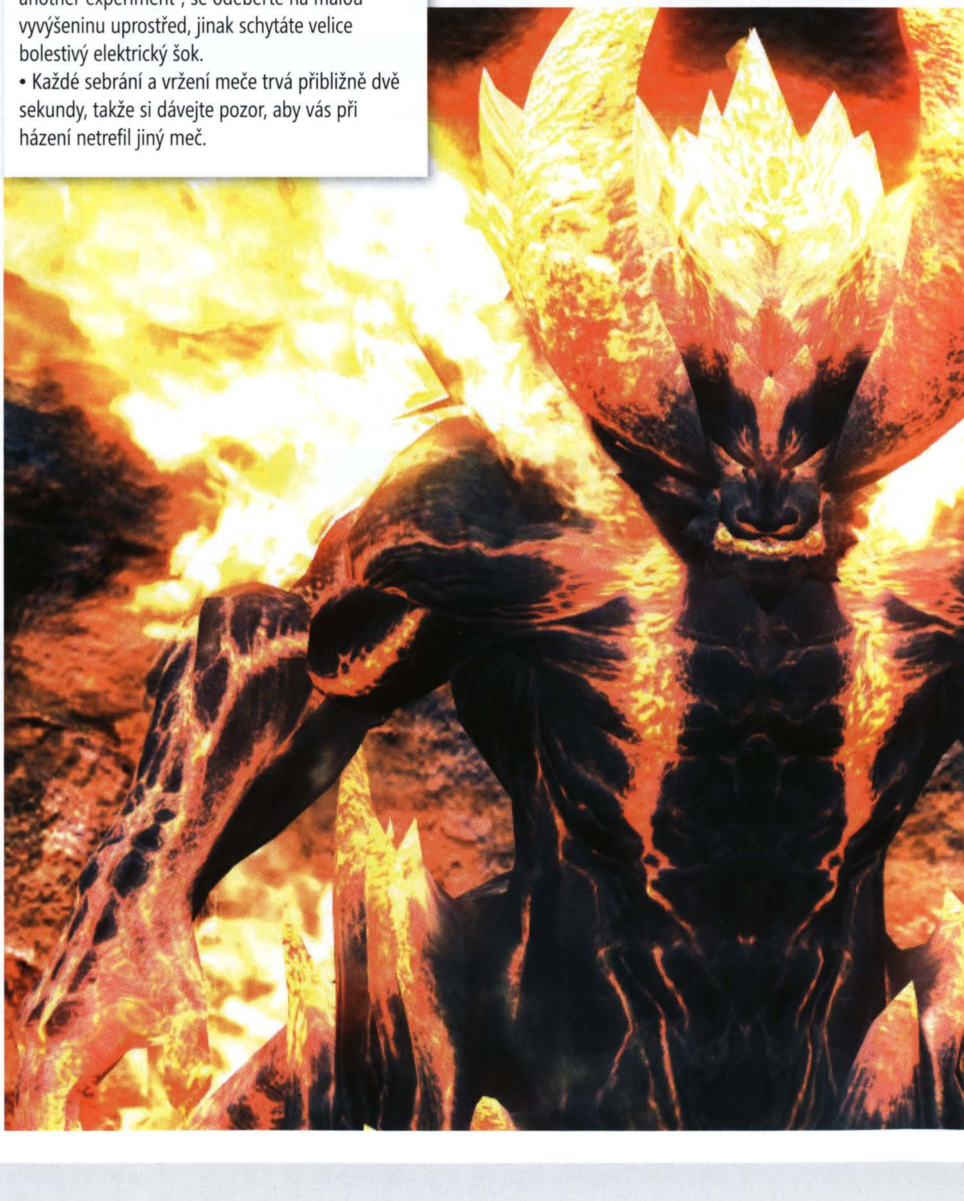
CONTAINMENT ROOM

Vaším cílem je pouze rozbít velké přední sklo, což je napoprvé velmi frustrující proces. Zkuste se řídit následujícími tipy:

- Drtivé většině mečů se můžete vyhnout jen tím, že budete v pohybu.
- V okamžiku, kdy Angus zakřičí „Time for another experiment", se odeberte na malou vyvýšeninu uprostřed, jinak schytáte velice bolestivý elektrický šok.
- Každé sebrání a vržení meče trvá přibližně dvě sekundy, takže si dávejte pozor, aby vás při házení netrefil jiný meč.

ONLINE MAY CRY

I přesto, že DMC 4 nenabízí žádný skutečný online mód, můžete alespoň na servery nahrát své výsledky, pochlubit se svým skóre a porovnat ho s ostatními hráči z celého světa. Věřte, že borců, kteří mají všechny mise s hodnocením S na obtížnost Hell or Hell, se moc nenajde. Pokud si berete Xbox na víkend na chatu a máte ambice překonat všechny rekordy a následně se s nimi blýsknout na netu, spláčete nad výdělkem. Do online žebříčků se totiž zapisují pouze výsledky, kterých dosáhnete v okamžiku, kdy jste připojení k Live. Zpětné nahrávání bohužel chybí, pravděpodobně kvůli cheatování.



ANGELO CREDO

Souboj s Credem je především o cviku, takže nepropadejte zoufalství, když vás napoprvé naporcuje.

- Na to, abyste uhnuli obřím mečům, jež po vás Credo hází, stačí zůstat v pohybu, nemusíte uskakovat.
- Účinná strategie je využít Credova chování při „Slow Walk". Až po vás hodí meč, začne se k vám pomalu blížit. Z dostatečné vzdálenosti použijte Snatch, Credo následně zaútočí, takže se připravte na úskok a kombo do jeho odkrytých zad. Buster také stojí za zkoušku, jen pozor na Credův skutečný stav, často se totiž tváří omráčeně, ale Buster si dát nenechá.

ANGELO ANGUS

Pokud odhalíte Angusovy slabiny, může být tenhle souboj procházkou růžovou zahradou.

- Snažte se použitím Snatche chytat a házet na Anguse co nejvíc jeho mečů.
- V okamžiku, kdy Angus zakřičí „Your Strength Will Be Mine!", si připravuje velice nepříjemný útok, kterým vysaje část vašeho zdraví a sobě stejný kus přidá. Když se vám nepovede uhnout nebo jeho útok přerušit, vysátí životů zabráníte aktivací Devil Triggeru, takže jím neplýtvejte. Naštěstí se ukazatel Devil Triggeru během souboje doplňuje sám velice rychle.
- Když Angus zakřičí „Time To Die!" a začne se uprostřed místnosti nabíjet, co nejrychleji (s použitím Snatche) se k němu přesuňte a několika dobře mířenými seky ve vzduchu jeho útok přerušte.

DANTE

Trik za všechny prachy: skočte na stříšku uprostřed místnosti a v okamžiku, kdy za vámi Dante skočí, jej čapněte Busterem. Postup opakujte dle libosti.

SANCTUS

Hlavní a jediná finta je použít Snatcher k tomu, abyste se k Sanctusovi dostali blízko, zničili jeho štít a potom mu na zemi dali s pomocí Busteru nakládačku.

OPAKOVÁNÍ MATKA MOUDROSTI

Proud Souls není nikdy dost a neobjevených schopností je ještě tolik, co s tím? Pokud chcete používat celou paletu skillů už při prvním hraní, stačí použít jednoduchý trik – opakování misí. Při opakování jednoho levelu totiž dostáváte znovu jak červené orby, tak tolik cenné Proud Orbs. Doporučujeme mise osm a devět, dají se proběhnout rychle a na konci jsou lehčí bossové.

NĚCO ZA NĚCO

Za projetí hry na některou z vyšších obtížností se vám odemknou zajímavé bonusy:

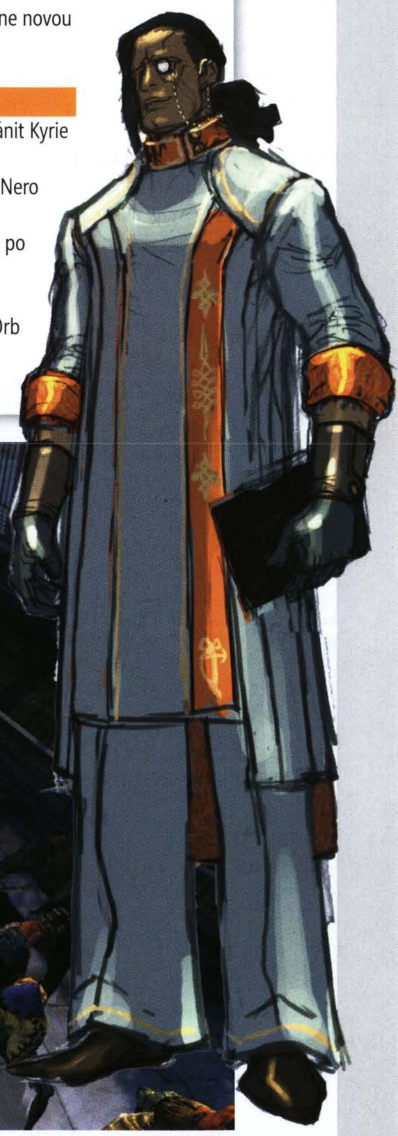
Bloody Palace
dokončete hru na obtížnost Devil Hunter

Super Dante a Super Nero
dokončete hru na obtížnost Dante Must Die
(Super Dante i Super Nero mohou používat Devil Trigger neomezeně)

Superobtížnost Hell and Hell
dokončete hru na obtížnost Dante Must Die
Navíc pokoření každé obtížnosti odemkne novou sadu artworků.

PERLY A PERLIČKY

- Pro druhý epilog na konci vydržte chránit Kyrie minutu a třicet sekund
- Bloody Palace má 101 pater a Dante i Nero mají na konci svého speciálního bosse
- Ve hře je celkem dvanáct tajných misí, po souboji s Baelem vám je pomůže najít Rusalka, většina z nich je pekelně těžká a odměnou za každou vám bude Blue Orb Fragment



AUTOR: JIŘÍ ŠKRAMPAL

Jump in...

PROZKOUMEJ XBOX LIVE®

Vstupte s námi do online vesmíru, kde miliony hráčů svádí nikdy nekončící virtuální bitvy!

VRACET SE po dvou letech od zahájení prodeje Xboxu 360 k jeho online službě Xbox Live se může zdát nošením dříví do lesa. Vše podstatné již přece bylo řečeno, takže není koho informovat a co vysvětlovat. Opak je pravdou. Je skoro až neuvěřitelné, kolik hráčů u nás má jen mlhavé povědomí o tom, jak vlastně Xbox Live funguje...

STRUČNĚ ZÁKLADNÍ FAKTA

Xbox Live je online řešení Microsoftu pro hraní multiplayerových her. Mimo tuto svou základní funkci nabízí stahování demoverzí, starších (kompatibilních) Xbox her, Arcade her, trailerů, hudby, filmů nebo tématických obrázků a pozadí pro dashboard (systém X360). Samozřejmostí je komunikace s přáteli, ať už formou textových či hlasových zpráv, případně můžete uspořádat video chat s pomocí kamerky Xbox Live Vision.

Služba je v základu rozdělena na dva druhy připojení, tzv. zlatá a stříbrná konta. Mezi nimi je několik rozdílů, ale podstatný je pouze jediný – hraní online her. Jednoduše řečeno, pokud chcete hrát online v multiplayeru, potřebujete Gold konto. Na všechny zbývající možnosti si vystačíte i se Silver kontem, takže nevěřte škarohlídům na internetových fórech, kteří neustále straší neinformované hráče, jak se na X360 platí úplně za všechno, dokonce i za stahování demoverzí. Je to naprostý nesmysl. Některý obsah sice může být časově upřednostněn pro majitele zlatých kont, ale velká většina věcí je zatím k dispozici všem současně a bez rozdílu.

Zmíněné polopravdy se šíří také kvůli tomu, že služba Xbox Live není v České republice oficiálně podporována, neočekávejte tedy žádnou telefonickou pomoc od Microsoftu. To je jediný handicap pro české a slovenské hráče, nicméně s našemi informacemi nebudete mít žádný problém začít si užívat všech výhod, které Xbox Live nabízí.

Co potřebujete?

1 Konzoli Xbox 360 s harddiskem nebo paměťovou kartou

2 Širokopásmové připojení k internetu (volný ethernet port)

3 Trpělivost při vyplňování registračních údajů

Připojení krok za krokem

1 Připojte svůj Xbox 360 k internetu. Konzole je vybavena standardním ethernetovým portem a chová se jako klasický počítač. Snaží se získat IP adresu automaticky z DHCP serveru vašeho providera – pokud to nepůjde, nastavíte si všechny hodnoty manuálně. Je to otázka několika málo minut, měl by to zvládnout každý trochu zběhlejší uživatel PC. Jestliže je připojení nad vaše síly, poproste někoho zkušenějšího (zjistěte si požadované nastavení od svého internetového providera), případně se podívejte na americkou stránku **www.xbox.com**, kde zvolte záložku Support. Na českých stránkách návod nenajdete.

2 Vytváříte-li první hráčský profil na nové konzoli, zvolte rovnou možnost Join Xbox Live a dále pokračujte podle instrukcí. V případě, že už profil máte, najeďte na hráčskou kartu s vámi zvoleným jménem, potvrďte a vyjede záložka z levého boku obrazovky. Klepněte na Join Xbox Live jako v prvním případě.

3 Nyní následuje nutnost určit si jméno pro Gamertag a vyplnit kompletní registraci pro Live (tj. zadat jazyk, kontaktní email, přístupové heslo, dále jméno, příjmení a telefonní číslo). Všechny tyto položky lze vyplnit fiktivními informacemi, ale pokud plánujete používat mezinárodní platební kartu, bylo by vhodnější, kdyby se její majitel shodoval s registrací na Live. Na tomto místě je také nezbytné zdůraznit volbu státu, která zahajuje celou registraci. Jak již bylo uvedeno, naše země nemá garantovanou oficiální podporu, a proto budete nuceni zvolit jinou zemi z dostupných členských států Evropské unie, např. Velkou Británii.

4 Konečně jsme se dostali k volbě typu členství, tedy ke zlatému nebo stříbrnému kontu. Zopakujme si, že Silver konto je zdarma, naopak Gold konto vás ročně vyjde asi na 1 400 Kč. Můžete si vybrat i kratší, tedy měsíční (180 Kč) nebo tříměsíční lhůtu (530 Kč), ale pokud máte novou konzoli, trvejte na výběru Silver konta. S nově založeným hráčským profilem totiž dostanete jeden měsíc Gold konta na vyzkoušení zadarmo. Později doporučujeme Gold konto obnovovat pomocí speciálních předplacených karet, jež seženete za cca 800 Kč (3 měsíce) a 1 800 Kč (1 rok). Platby přes platební kartu jsou vzhledem k oficiální nepodpoře Xbox Live u nás rizikovější.

5 Zbývá vypsat kontaktní adresu, město a poštovní směrovací číslo. Opět záleží na vašem uvážení, zda požadované informace uvedete korektně, nebo si něco vymyslíte. Věnujme se však posledně jmenovanému údaji a tím je poštovní směrovací číslo. Na něm vyhořela již spousta lidí, protože si neuvědomili fakt, že je nutné použít číslo odpovídající státu, přes který se registrujete. Tedy v případě Velké Británie si vyhledejte odpovídající formát jejich Post Code (např. M5 4FN).

6 Úplně na konci registračního procesu vás čeká volba obrázku, potom zóny, do které se chcete zařadit, a pár otázek, zda souhlasíte se zasíláním reklamních informací. Podstatnější je pro vás vědět, že všechny údaje lze editovat i později. Teď už ale vítejte ve světě Xbox Live!

Máme hotovo

Věděli jste že?

1 S každou novou konzolí získáte až tři měsíce Gold konta zdarma. Stačí si založit tři různé hráčské profily.

2 K Xboxu 360 můžete bez problémů připojit USB klávesnici a usnadnit si psaní zpráv.

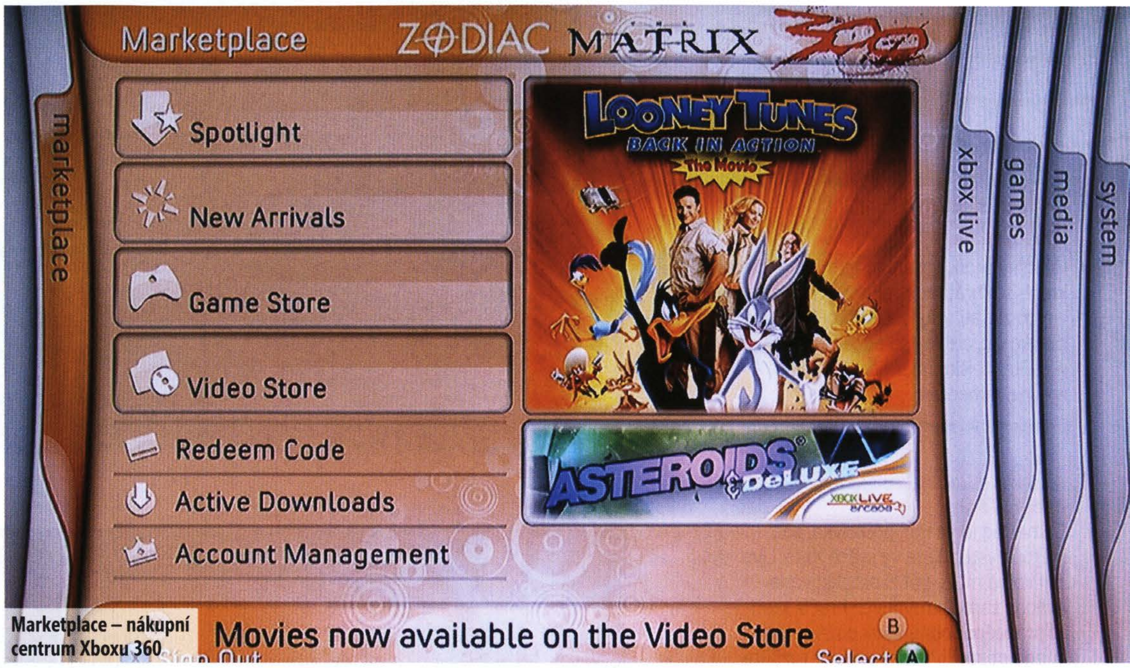
3 Díky posilování české koruny nám nákupy na Marketplace zlevnily o dvacet procent.

4 Na Marketplace si již můžete docela levně koupit hry vytvořené původně pro starý Xbox. Zpětná kompatibilita s X360 je samozřejmostí. Pozor, u nás tato funkce zatím nefunguje.

5 Pokud jednou zaplacený obsah smažete nebo o něj přijdete v důsledku poškození harddisku, lze jej stáhnout znovu a zdarma. Placený obsah není vázán na konkrétní konzoli, ale na váš hráčský profil.

6 Během stahování dat z Marketplace můžete svou konzoli vypnout. Ve fialové záložce System si zvolte Console Settings, poté Shutdown a nakonec nastavte Background Downloads na Enabled.

7 Hráčskou kartu můžete běžně používat v diskuzích na internetu. Může mít celou řadu podob a obsahovat jen vybrané informace, více informací najdete na stránce **www.mygamercard.net**.



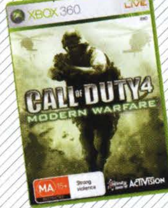
Marketplace – nákupní centrum Xboxu 360

»Vybírejte uvážlivě! Spousta věcí na Marketplace vás nebude stát ani korunu.

Pět nejhranějších multiplayerových her

HALO 3
Hodnocení: 9,0
Pokud bychom hledali dokonalé zosobnění špičkového akčního multiplayeru, nemůžeme se splést uvedením xboxové pecky Halo 3. Nejhranější hra na Xbox Live nabízí devět multiplayerových módů pro šestnáct hráčů a fantastický kooperační režim pro čtyři kamarády. K tomu si připočtěte novinku v podobě „Matchmaking" systému a máte vymalováno. S Halo prostě nemůžete udělat chybu. Pokud to s hraním myslíte vážně, sežeňte si páté číslo OXM s podrobnou příručkou o hře.

GEARS OF WAR
Hodnocení: 9,3
Taktičtěji založení hráči dají přednost přeci jen pomalejším a temnějším Gears of War, hře, která nás všechny příjemně šokovala už před více než rokem. Datum vydání jí však ani dnes nijak neubírá na atraktivitě, a pokud si to chcete rozdat s partou přátel v menších, ale o to zuřivějších bitvách, nemáte nad čím váhat. Gears of War je druhá nejhranější hra na Xbox Live a toto místo jí patří zcela po právu.



CALL OF DUTY 4
Hodnocení: 9,3
Série Call of Duty vždycky dokázala potěšit chytlavým multiplayerem a čtvrtý díl není výjimkou. Návyková akce doplněná o propracovaný vývoj postavy pohltila už tisíce hráčů a neustále se přetahuje o druhé místo s Gears of War. Téměř dvacet rozlehlých map a dvanáct herních módů je zárukou desítek hodin perfektní zábavy. Velkou příručku zaměřenou na multiplayer jsme přinesli v minulém čísle Xbox magazínu.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS
Hodnocení: 8,8
Taktická akce od Ubisoftu v základu nabízí deset různých map pro šestnáct lidí a vynikající kooperační režim pro čtyři hráče. Ani zde nechybí propracovaný vývoj postavy, navíc obohacený o možnost použít na virtuálním vojákovi vlastní obličej s pomocí kamery Xbox Live Vision. I když ani tato hra nepatří mezi nejnovější, stále má co nabídnout.

CRACKDOWN
Hodnocení: 8,4
Páté místo správně patří třetímu dílu Call of Duty, ale abychom se neopakovali, posunuli jsme o příčku výš bláznivou akci Crackdown. Svoboda a otevřenost velkoměsta budoucnosti nadchla dostatek lidí, aby společně bojovali v kooperačním režimu pro dva hráče a posunuli tuto hru ve statistikách Xbox Live až nečekaně vysoko.

Pět nejhranějších multiplayerových her na základě oficiální statistiky Xbox Live platící pro začátek ledna 2008.

Jump in...

PROZKOUMEJ XBOX LIVE

Vstupte s námi do online vesmíru, kde miliony hráčů svádí nikdy nekončící virtuální bitvy!

Hráčský profil

Hráčský profil obsahuje záznam o všech hrách, které jste hráli, kolik a jaké achievementy jste v nich získali, kdo jsou vaši přátelé atd. Informací je daleko víc, ale my se budeme věnovat jen těm nejdůležitějším na hráčské kartě a achievementům.

GAMERTAG

Gamertag je jméno, přezdívka, pod kterou vystupujete ve světě Xbox Live. Její volba může být zkomplikována miliony zaregistrovaných hráčů, kteří již pravděpodobně vámi požadované jméno obsadili. V tom případě rozšiřte vybrané slovo o nějaké číslo nebo příponu – často si můžete všimnout, že čeští a slovenští hráči mají za svým jménem zkratky CZ nebo SK. Gamertag vybírejte pečlivě, protože jeho potenciální změna v budoucnu je jako jediná zpoplatněná částkou 800 MP (zhruba 240 Kč).

GAMERPICTURE

Obrázek, se kterým se nějak ztotožňujete, nebo který se vám jednoduše nejvíce líbí. Pár desítek obrázků získáte přímo s Xboxem 360, další si můžete stáhnout nebo zkopírovat z DVD u našeho časopisu. Pokud se nebojíte nežádoucí publicity, použijte kameru Xbox Live Vision a vyfoťte sami sebe. Obrázky pořízené kamerou jsou však viditelné pouze vašim přátelům a ne lidem zvenčí.

REPUTACE

Pětihvězdičkový systém udává, jaké vážnosti se těšíte u jiných hráčů, zda s vámi chtějí hrát, nebo zda se vám raději vyhýbají. Samozřejmě i vy máte možnost hodnotit ostatní hráče a tato informace je pak jakýmsi hrubým ukazatelem toho, s kým máte tu čest. Nelze ji ovšem přeceňovat. Každý hráč má na začátku tři hvězdičky, a pokud se do online zápolení příliš nezapojuje, nebo jen v úzkém okruhu svých kamarádů, pak se jejich počet příliš měnit nebude.

GAMERSCORE

Dosažené skóre vypovídá o tom, jak náruživým hráčem jste. Hodnota se zvyšuje hraním her, přičemž za dokončení plné hry lze získat až 1 000 bodů, u Arcade her pak 200 bodů. Gamerscore si nepleťte s Microsoft body (MP), které jsou virtuálním platidlem na Marketplace.

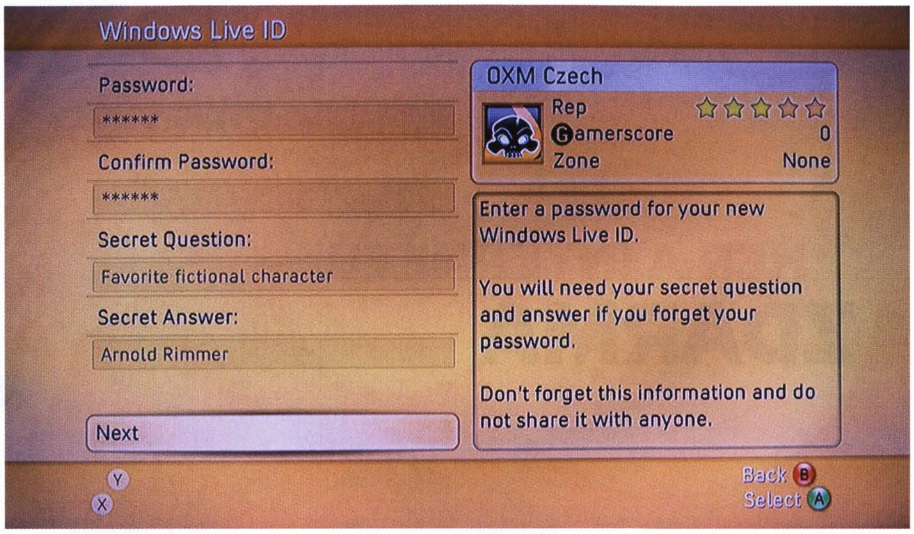
ZÓNA

Zóna vyjadřuje váš pomyslný postoj k hraní. Vybíráte si mezi možnostmi Recreation, Pro, Family a Underground. Jinými slovy řečeno, jako Recreation hráč dáváte najevo, že se chcete hlavně bavit a neutrpíte psychickou újmu tím, pokud zrovna nevyhrajete. Profesionální hráč naopak říká, že jeho hlavní motivací je zvítězit za každou cenu. Z našeho pohledu nemá toto řazení do skupin valný smysl, přestože spoludotváří určitý obrázek o hráči.

ACHIEVEMENTY

Pod tímto odkazem se skrývá kompletní přehled všech achievementů, které jste získali za svou hráčskou kariéru. Lze si detailně prostudovat, jak jsou body rozděleny napříč jednotlivými hrami i za co přesně jste je získali. Může to být za dohrání jednotlivých levelů, celých kampaní, headshotů v multiplayeru apod. V mnoha titulech nebudete mít problém dosáhnout plného bodového zisku, jindy budete rádi alespoň za jeden achievement (komplexní povídání o achievementech jsme vám přinesli v 6. čísle časopisu).

XBOX 360



Terminologie

S příchodem Xbox Live začaly do našeho života pronikat nové výrazy, které neinformovaný člověk nemusí zcela přesně chápat. Podívejme se proto na několik příkladů:

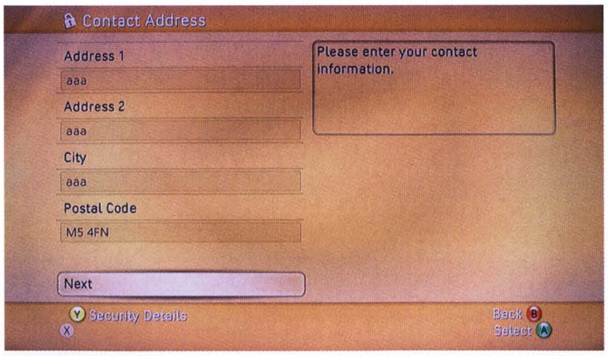
DASHBOARD
Dashboard je první aplikace, která se spouští po zapnutí konzole, aniž by bylo do DVD mechaniky vloženo jakékoliv médium. Dá se považovat za operační systém Xboxu 360, který slouží k nastavování základních funkcí, spouštění jiných programů apod.

THEME
Všichni znáte tématická pozadí ve Windows, kdy si měníte obrázky na pracovní ploše. U Xboxu 360 se jedná o obdobnou funkci s tím rozdílem, že se mění vzhled jednotlivých záložek dashboardu.

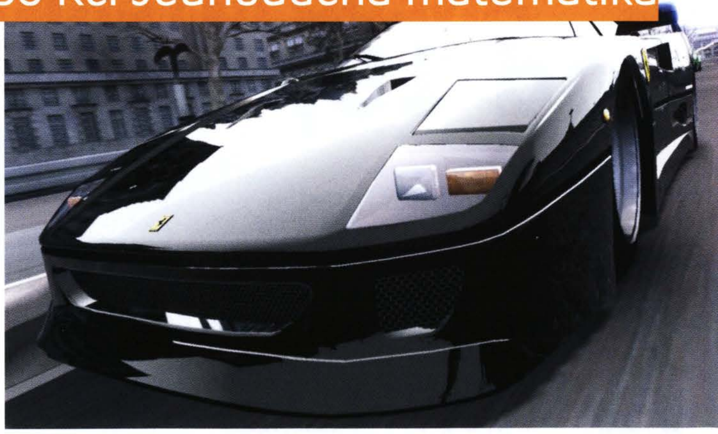
MARKETPLACE
Virtuální obchod, který je nedílnou součástí Xbox Live. Najdete jej v první záložce systému X360, která slouží jako centrum pro vyhledávání nových demoverzí, trailerů z připravovaných her a spousty dalších věcí, o nichž jsme už psali.

MICROSOFT POINTS
Microsoft Points (MP) jsou virtuální měnou, která slouží k úhradě placeného obsahu kupovaného na Marketplace. Získáte je nákupem přímo na Marketplace, nebo si v kamenném obchodě kupte stírací kartu s tzv. Redeem kódem. Dnešní kurz 100 MP odpovídá asi 30 českým korunám.

GUIDE BUTTON
Velké tlačítko na gamepadu, které umožňuje dálkově zapnout nebo vypnout konzoli, přepnout se ze hry přímo do Dashboardu nebo reagovat na vyskakovací „pop-up" zprávy.



»100 MP = 30 Kč. Jednoduchá matematika



ULTIMATE
CYBER
ONLINE
GAMING
CAFE
10.HODINA
HER A INTERNETU
ZDARMA
VÝHODY PGCC CLUBU,
KAŽDÝ VÍKEND TURNAJE
O SKVĚLÉ CENY A POSTUP
NA FINÁLE MČR V PC HRÁCH...
AMD PG CYBER CAFÉ :
PRAHA PALÁC FLÓRA
- 4. PATRO
PRAHA VILLAGE CINEMAS ANDĚL
- RADLICKÁ 3179/1E
PRAHA OC NOVÝ SMÍCHOV
- 3. PATRO
PRAHA 6 PRODIGY
- MUCHOVA 15
BRNO VELKÝ ŠPALÍČEK
- 1. PATRO
BRNO CENTRUM OLYMPIA
- 1. PATRO
ZLÍN PRIOR ZLÍN
- VE 4.ETÁŽI
LIBEREC - BABYLON
- NÁKUPNÍ MĚSTEČKO
PROSTĚJOV PRIOR PROSTĚJOV
- 1. PATRO
HODINA HER
ANEBO INTERNETU
od 19,- Kč
WWW.PGCYBERCAFE.CZ

Tiráž

OFICIÁLNÍ XBOX 360 MAGAZÍN CZ
web: www.oxm.cz
e-mail: oxm@cpress.cz

ADRESA REDAKCE
Computer Press
Holandská 8, 639 00 Brno
tel.: 545 113 711,
fax: +420 545 113 712

VYDAVATEL
Computer Press, a. s.
Holandská 8, 639 00 Brno

TISK Graspo, a. s.

REGISTRACE ISSN 1802-5579, MK ČR E 17602

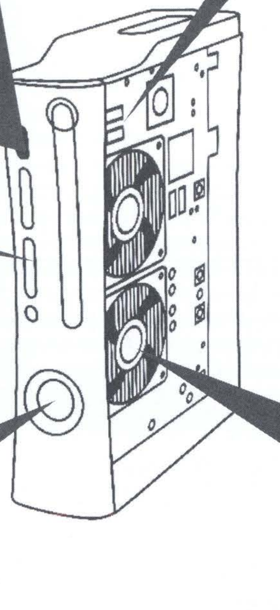
Rozšiřují Mediaprint & Kapa a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

© Computer Press, a. s. Veškerá autorská práva vykonává vydavatel.

Žádná část z obsahu tohoto časopisu nesmí být kopírována a rozmnožována za účelem rozšiřování v jakékoli formě či jakýmkoli způsobem bez písemného souhlasu vydavatele. Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Zasláním příspěvku vyjadřuje autor souhlas s jeho zveřejněním a redakčními úpravami. Názor autora nemusí být totožný s názorem vydavatele tohoto časopisu.

Anglickou a americkou verzi časopisu vydává Future Publishing Ltd, Beauford Court, 30 Monmouth Street, Bath BA1 2BW.

Články převzaté do tohoto čísla z amerického a britského vydání oficiálního Xbox Magazine (včetně Xbox 360: The Official Xbox Magazine) jsou chráněny autorskými právy Future US, Inc., nebo Future Publishing Limited v roce 2007. Reprodukce a rozšiřování je zakázáno. Veškerá prava vyhrazena. Otištěno na základě povolení. Jakékoli reprodukování v jakémkoli jazyce, celku nebo části, bez předchozího písemného povolení, se výslovně zakazuje.



OXM REDAKCE
Šéfredaktor: Jan Morkes
Zástupce šéfredaktora: Karel Kališ
Stálí spolupracovníci: Martin Boček, J.A. Frost, Matěj Havíř, Michal Jonáš, Ivan Kratochvíl, David Sláma, Michael Stern, Jiří Škrampal, Petr Urban, Tomáš Vrána, Martin Zavřel, Kamil Gric
Ředitel úseku tištěných médií: Michal Politzer
Editace: Matěj Dvořák
Korektury: Zdeněk Dan

SPECIÁLNÍ DÍKY
Anglickému Future Publishing a české herní divizi společnosti Microsoft

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Titulní strana: Jaroslav Novák
Sazba: Veronika Chadzipolichronisová, Jan Cága
Marketing: Romana Kavanová, Jana Zavadilová
Produkce: Diana Brabcová
Distribuce: Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ, REKLAMACE
casopisy.cpress.cz
Předplatné a reklamace pro ČR:
bezplatná telefonní linka: 800 11 55 88 (v pracovní dny od 8.00 do 16.30 hodin)
predplatne@cpress.cz
reklamace@cpress.cz
Předplatné a reklamace pro SR:
casopisy@cpress.sk
tel.: +421 244 453 702
reklamace@cpress.sk
Upozornění pro předplatitele:
kód předplatitele najdete vždy u doručovací adresy na folii, ve které časopis dostáváte

INZERCE
Produktový manažer: David Matějíček
Computer Press Praha: Hana Kovářová, Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Petr Ott
Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934
Computer Press Brno: Věra Harvánková
Holandská 8, 639 00 Brno
tel.: 545 113 711, fax: +420 545 113 712
Computer Press Bratislava: Jana Brisudová (jana.brisudova@cpress.sk) Hattalova 12, 831 03 Bratislava tel.: +421 244 462 917, fax: +421 244 452 046
Foreign Contacts: Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz)
Holandská 8, 639 00 Brno, Czech Republic
tel.: +420 545 113 771
fax: +420 545 113 712

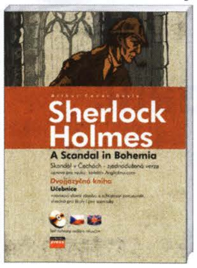
inzerce

knihy.cpress.cz

více než 2 000 knižních titulů v kompletní nabídce e-shopu

Kontakty: http://knihy.cpress.cz • distribuce@cpress.cz • bezplatná linka: 800 555 513 • SMS: 602 773 774 (ve tvaru: kód knihy, počet, jméno, příjmení, ulice, číslo, PSČ, město, heslo)

Sherlock Holmes A Scandal in Bohemia
Skandál v Čechách Zjednodušená verze



Arthur Conan Doyle

Povídka od světoznámého spisovatele Arthura Conana Doyle je ve zjednodušené verzi doplněna českým překladem (po levé straně), slovníčkem, překladem frází a okomentováním gramatických jevů. Čtenář tak může číst originální povídku, pokud by něčemu nerozuměl ihned najde překlad či komentář. Brožurka je navíc doplněna CD s namluveným textem. Uživatel tak může cvičit své porozumění mluvené angličtině.

prodejní kód: KEJ112 **56 stran, 217 Kč/297 Sk**

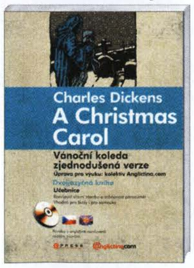
The Legend of Sleepy Hollow
Legenda o Ospalé díře Zjednodušená verze

Washington Irving

Povídka od světoznámého spisovatele Washingtona Irvinga je ve zjednodušené verzi doplněna českým překladem (po levé straně), slovníčkem, překladem frází a okomentováním gramatických jevů. Čtenář tak může číst originální povídku, pokud by něčemu nerozuměl ihned najde překlad či komentář. Brožurka je navíc doplněna CD s namluvenou povídkou. Uživatel tak může cvičit své porozumění mluvené angličtině.

prodejní kód: KEJ111 **56 stran, 217 Kč/297 Sk**

A Christmas Carol
Vánoční koleda Zjednodušená verze



Charles Dickens

Povídka od světoznámého spisovatele Charlese Dickense je ve zjednodušené verzi doplněna českým překladem (po levé straně), slovníčkem, překladem frází a okomentováním gramatických jevů. Čtenář tak může číst originální povídku, pokud by něčemu nerozuměl ihned najde překlad či komentář. Brožurka je navíc doplněna CD s namluveným textem. Uživatel tak může cvičit své porozumění mluvené angličtině.

prodejní kód: KEJ142 **80 stran, 197 Kč/297 Sk**

Angličtina pro obchodní praxi

Gabriela Nosková

Publikace je určena zájemcům, kteří ve své profesi přichází do kontaktu s obchodní administrativou a potřebují se orientovat v její terminologii: manažerům, administrativním pracovníkům atd. Důraz je kladen na aktivní užívání jazyka a schopnost dorozumět se v běžných obchodních situacích. Učebnice obsahuje 12 tematických kapitol, přičemž každá je věnována jedné obchodní činnosti, od představení po jednání a prezentaci.

prodejní kód: KEJ121 **160 stran, 299 Kč/429 Sk**

SLEVA 10 %
uveďte heslo **„XBOX"**
akce platí do 18. 4. 2008
Nelze kombinovat s jinými slevami!

NOVINKA

Slangová angličtina
Not the Queen's English

kolektiv
Anglictina.com

Chcete se naučit anglická slovíčka ze skutečného života? Ostrá, jadrná ale reálná! Abyste porozuměli lidem na ulici, v restauraci, ve filmech? Různým sociálním skupinám? Příručka obsahuje abecedně seřazené slangové výrazy, připojený anglický spisovný ekvivalent i český překlad. U slang. výrazu je přidána fráze slangová i spisovná. Poznáte, jak bývají výrazy používány prakticky. Knihu doplňují 2 audio CD.

prodejní kód: KEJ138 **104 stran, 227 Kč/337 Sk**

CPRESS

NAJDETE NA DVD!

AUTOR: Matěj Havíř

Naládujte svoje pistole, tento měsíc se bude hlavně střílet. Ďábel si nedá pokoj, a tak ho je potřeba opět rozbrečet – již počtvrté, ale na Xboxu 360 to bude jeho premiéra. Svištící projektily hrají hlavní roli také v The Club, který ukazuje, jak bude vypadat moderní sport blízké budoucnosti, až hokejky v rukách sportovců nahradí pětačtyřicítky. Nejinak tomu je u zvrhlé dvojice Kane & Lynch, která své choutky praktikuje i přímo v centru velkoměsta. Pokud ovšem patříte do skupiny nekrvelačných hráčů, nelekejte se. Tentokrát i sportujeme, a to díky odlehčenému pojetí fotbalu FIFA Street 3 nebo o něco staršímu bratříčkovi Sensible Soccer. A aby toho nebylo málo, máme pro vás další exkluzivní hráčské obrázky, tentokrát z Team Fortress 2.

VD najdete vedle videí i rozhovory s tvůrci?

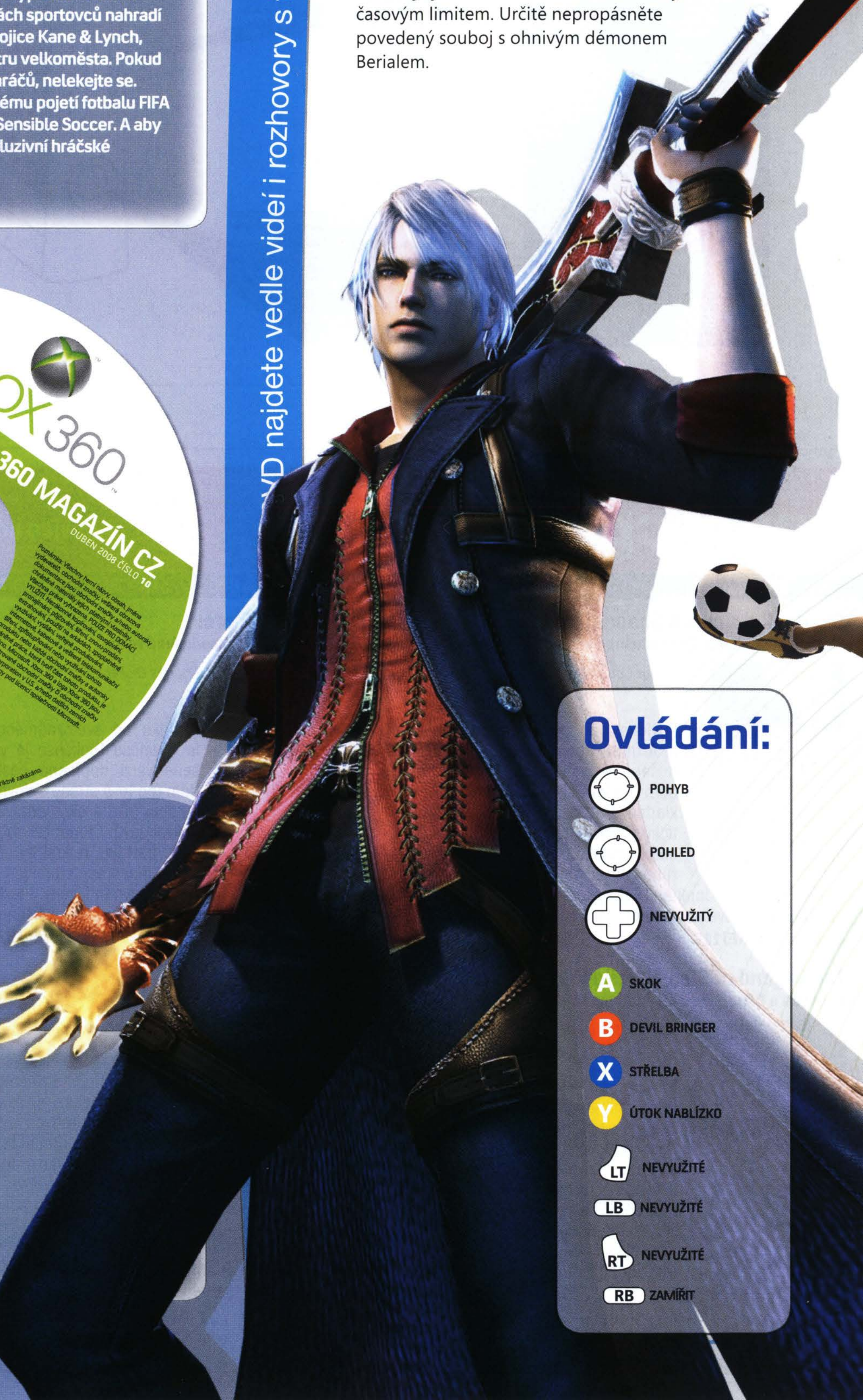
DVD V ČEŠTINĚ!

Díky spolupráci s tvůrci se nám podařilo jako jedinému oficiálnímu hernímu magazínu v České republice pravidelně lokalizovat DVD do češtiny. Pokud se vám stále zobrazují anglické popisky, přejděte v dashboardu na záložku System, otevřete Console Settings, najdete položku Locale a změňte zemi na Czech Republic.

DEMOVERZE!

DEVIL MAY CRY 4

Capcom to se sériemi skutečně umí. Důkazem může být i čtvrté pokračování plačícího ďábla. Akční dobrodružství překonává již skvělé předchozí díly, o čemž jste se mohli přesvědčit v naší nedávné recenzi. Demoverze obsahuje jednu úroveň s desetiminutovým časovým limitem. Určitě nepropásněte povedený souboj s ohnivým démonem Berialem.

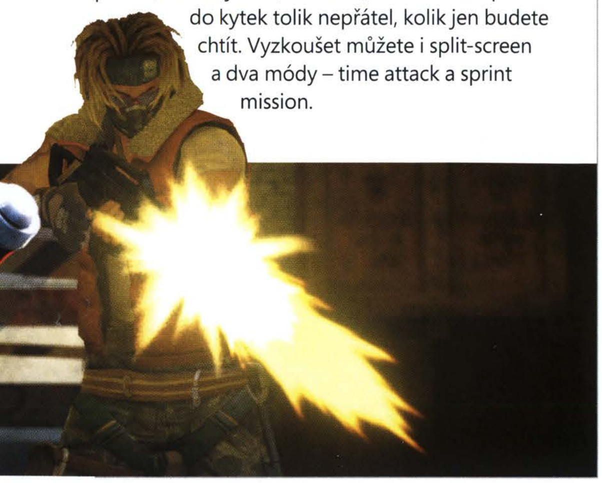


Ovládání:

- POHYB
- POHLED
- NEVYUŽITÝ
- A SKOK
- B DEVIL BRINGER
- X STŘELBA
- Y ÚTOK NABLÍZKO
- LT NEVYUŽITÉ
- LB NEVYUŽITÉ
- RT NEVYUŽITÉ
- RB ZAMÍŘIT

THE CLUB

Adrenalin závodních her v čistokrevné akční zabíjačce? Pro Bizzare Creations žádný problém. Trial verze neoplývá převratným množstvím herních postav, ale i ta jedna, Renwick, vám nebrání poslat do kytek tolik nepřátel, kolik jen budete chtít. Vyzkoušet můžete i split-screen a dva módy – time attack a sprint mission.



Ovládání:

- POHYB
- POHLED/HLEDÍ
- MENU
- A POHYB/KOTOUL
- B GRANÁT
- X NABÍT
- Y RYCHLÁ OTOČKA

LT MÍŘENÍ · RT STŘELBA · LB ÚTOK NABLÍZKO · RB BĚH

KANE & LYNCH: DEAD MEN

Psychopatičtí vrazi utíkají před spravedlností a svou cestu lemují stohy mrtvých těl. Úkolem v této krátké ochutnávce bude zabít Remota a následně utéci ulicemi před mrakodrapem. V okolí je mnoho civilistů, tak s nějakým z nich nenechte Lynche příliš dlouho, má zvrhlé choutky. Pokud by vražda bylo nad vaše schopnosti, můžete ke hře přizvat i kamaráda a usmrtit ho na rozdělené obrazovce. Autoři Hitmana se připomínají, a i když hra mohla být o něco lepší, je o co stát.

Ovládání:

- POHYB
- POHLED/INVENTÁŘ
- TÝM
- A AKCE
- B POHYB K CÍLY
- X SESKUPIT
- Y STŘELBA NA CÍL

LT MÍŘENÍ · RT STŘELBA · LB GRANÁTY · RB POKLEK

FIFA STREET 3

Líbí se vám nefotbalové kousky během přenosů zápasů v televizi? Pak oceníte nový přírůstek EA Big, který základní pointu fotbalu rozšiřuje o kaskadérské fintičky i netradiční pravidla. Karikaturní postavičky jsou trefným odrazem svých reálných předloh, o čemž se můžete přesvědčit na hráčích nejzvučnějších jmen z týmu Brazílie a Anglie. Podívaná potrvá pět minut (nebo do vstřelení rozhodující gólu), což je slušná doba na zvládnutí triků pomocí pravé analogové páčky.

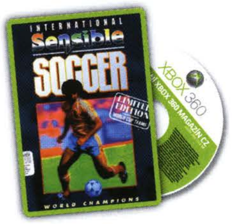
Ovládání:

- POHYB
- TRIKY
- NEVYUŽITÝ
- A POHYB/KOTOUL
- B STŘELBA
- X LOB
- Y DRŽENÍ

LT NEVYUŽITÉ · RT SPRINT · LB NEVYUŽITÉ · RB GAMEBREAKER

SENSIBLE SOCCER

A druhá „simulace" fotbalu, tentokrát, řečeno boxovou terminologií, z trochu jiné váhové kategorie – Xbox Live Arcade. Stařičký Sensible Soccer má co nabídnout i dnešním hráčům, ale před nakoupením určitě vyzkoušejte naši demoverzi. Polovina zápasu a hra pro jednoho hráče. To jsou atributy, které na dnešním DVD můžete čekat.



Ovládání:

- POHYB
- POHYB
- NEVYUŽITÝ
- A PŘIHRÁVKA/STŘELA
- B NEVYUŽITÉ
- X NEVYUŽITÉ
- Y STATISTIKY

LT NEVYUŽITÉ · RT NEVYUŽITÉ · LB NEVYUŽITÉ · RB STŘÍDÁNÍ

Plus dalších 5 her

1/ Gripshift
2/ Mutant Storm Empire
3/ Omega Five
4/ Arkadian Warriors
5/ Battlestar Galactica

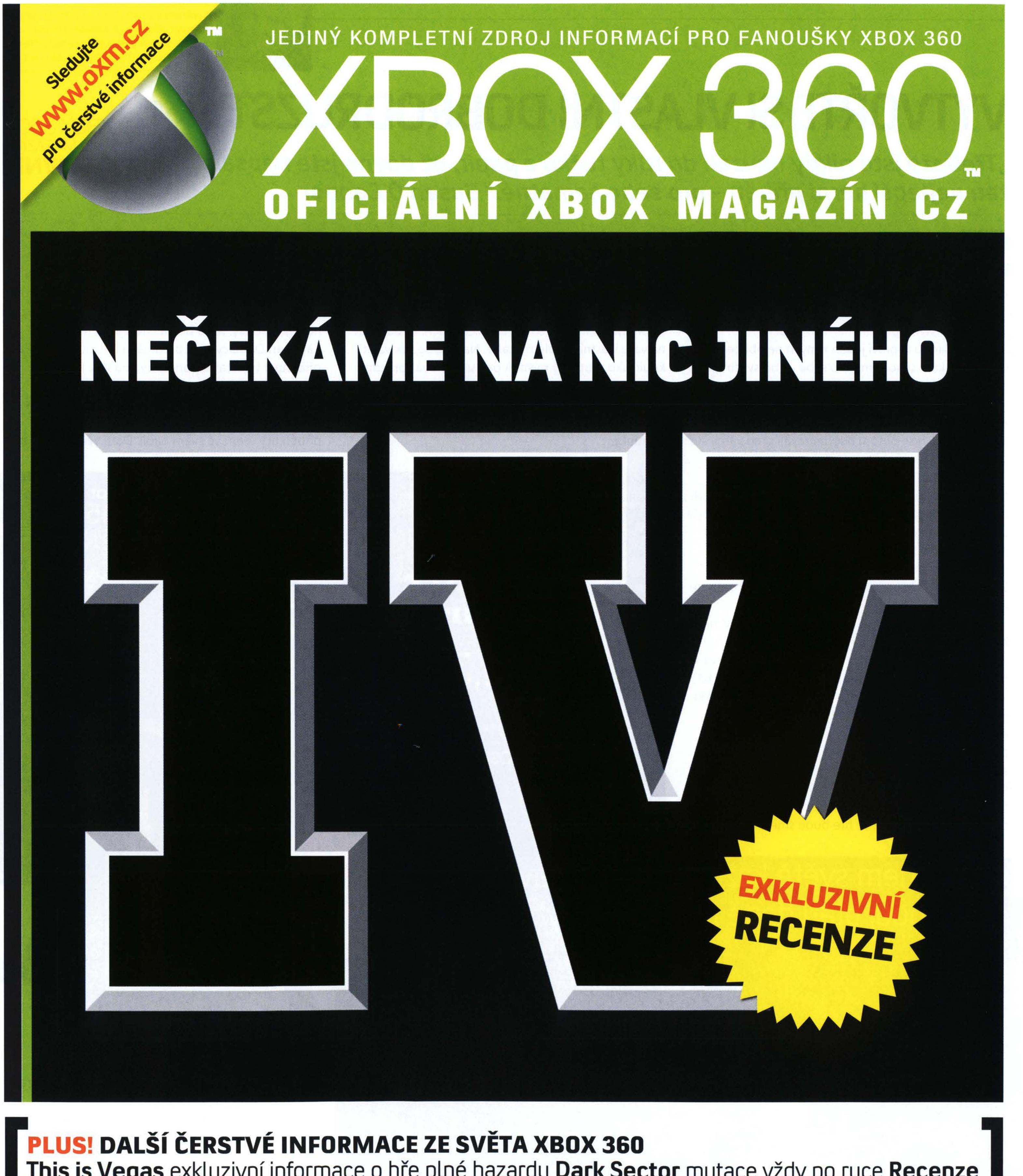
Nejlepší hry jsou na Xbox 360.

Společenství začíná senzačními hrami a nikdy nekončí. Zvláště když se k němu dostanete přes nejlepší tituly jako Halo®3, Mass Effect, PGR4, Guitar Hero 3 a Call of Duty.

©2006 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Všechny ochranné známky jsou majetkem jejich příslušných vlastníků.

Jump in.

XBOX 360™



PLUS! DALŠÍ ČERSTVÉ INFORMACE ZE SVĚTA XBOX 360
This is Vegas exkluzivní informace o hře plné hazardu **Dark Sector** mutace vždy po ruce **Recenze XBLA her** jen u nás se dozvíte, co stahovat z Xbox Live! **Beautiful Katamari** koulivá recenze **Far Cry 2** jaká bude xboxová verze tropické akce? **9 GB DVD** demoverze, rozhovory, videa

V PRODEJI OD 17. DUBNA

Obsah příštího čísla je pouze informativní a může doznat změn.

Autor: Susan O´Conner

SUSAN O´CONNER píše a připravuje herní příběhy od roku 1998. Založila Game Writers Conference v roce 2005. Její portfolio zahrnuje přípravu příběhových zápletek, dialogů a charakteristik postav pro více než 20 her, včetně Bioshocku či připravovaného Far Cry 2.

VYTVOŘTE SI VLASTNÍ DOBRODRUŽSTVÍ

XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN EXKLUZIVNĚ

„Třebaže jste nikdy nevzali do ruky tužku a papír, už dávno jste napsali ten nejlepší herní příběh – pro sebe samotné." Susan O´Connor

ROCK BAND a já, to byla láska na první pohled. Můj špinavý, punkový avatar. Kytara, která v podstatě vypadá jako skutečná kytara. Songy, jež znám dávno nazpaměť. A nejlepší část hry jako takové, o níž se s vámi podělím; stejně jako o tajemství vyprávění herních příběhů.

Rock Bandu vypráví jeden z mých nejoblíbenějších příběhů. Říkám si ho sama pro sebe už od svých 15 let a pořád nepřestávám: „Klidně bych mohla hrát na bicí v rockové skupině!" To je ta nehmatatelná krása a jedinečnost her obecně: všechny vyprávějí příběhy, a mnohé z nich se přitom neodehrávají před vámi, ale přímo ve vaší hlavě.

Vezměte si Tetris, který příběh v pravém slova smyslu nemá. Když ho ale hrajete, slycháte ho sami ve své hlavě. Zní: „Jednoduše to postavím, i kdyby to byla poslední věc, kterou udělám." Nebo: „Tuhle kostičku otočím doleva, tuhle doprava, tady tu dlouhou plošinku dám na výšku." Není to úplně přesně Shakespeare – ale pořád je to dostačující na to, abyste u hraní vydrželi.

Pak jsou tu případy z druhé strany barikády, např. Katamari Damacy. Skvělá hudba, podivný král a pandy. Všechno je divné. Barvy nechutně pastelové, náplň hry slušně řečeno netradiční; hra vám říká, kdo je pánem zdejšího světa a že vy jste jen malá veverka jím probíhající. Pokud nejste typ, který se s takovou mírou stupidity (nebo originality – záleží na úhlu pohledu) vyrovná, vypnete hru ještě předtím, než se stačí načíst první level. Pokud vydržíte, přestanete být součástí příběhu a začnete se pohybovat za jeho hranicemi. Proč? Protože Katamari Damacy vás již dávno varovalo, že vše ve hře bude směšné a hodné pohrdání – a pokud máte opravdu tolik tolerance pro podobné šílenosti, tohle je příběh, na který jste čekali.

Takže hrajete – dvě, tři, pět nebo i šest hodin. Potkáte svého otce, krále veškerého kosmu, a snažíte se pro něj dělat vše, co je ve vašich silách, třebaže on na vaše vlastní problémy kašle. Naučíte se, jak válet kouli jako skutečný mistr. A pak se ozve váš prázdný žaludek s žádostí o další porci výživy. Nasednete do auta, vydáte se do obchodu a po cestě nejenže začnete přejíždět obrubníky, ale i porážet poštovní schránky.

O čem to mluvím? O překrývání se příběhů. Každý z nás v reálném světě mlčky souhlasí se základními obecně přijímanými pravidly: všichni zastavujeme na červenou, všichni platíme daně (poměry v USA jsou zřejmě výrazně jiné než u nás – pozn. editora), všichni nosíme spodky. Je to bezpečné a je to nudné. Katamari Damacy vám předkládá jen mučivá zrnka příběhu a to ostatní ponechává na nás. Postupně začnete doplňovat prázdná místečka vlastními nápady. A pak vše začne splývat se skutečným světem. Začnete mít rádi podobně šílené věci a vyprávíte příběh hry všem ve svém okolí. Další věcí, kterou si

Vaše bicí mohou vypadat stejně jako u kamaráda: ve skutečnosti jsou však unikátní

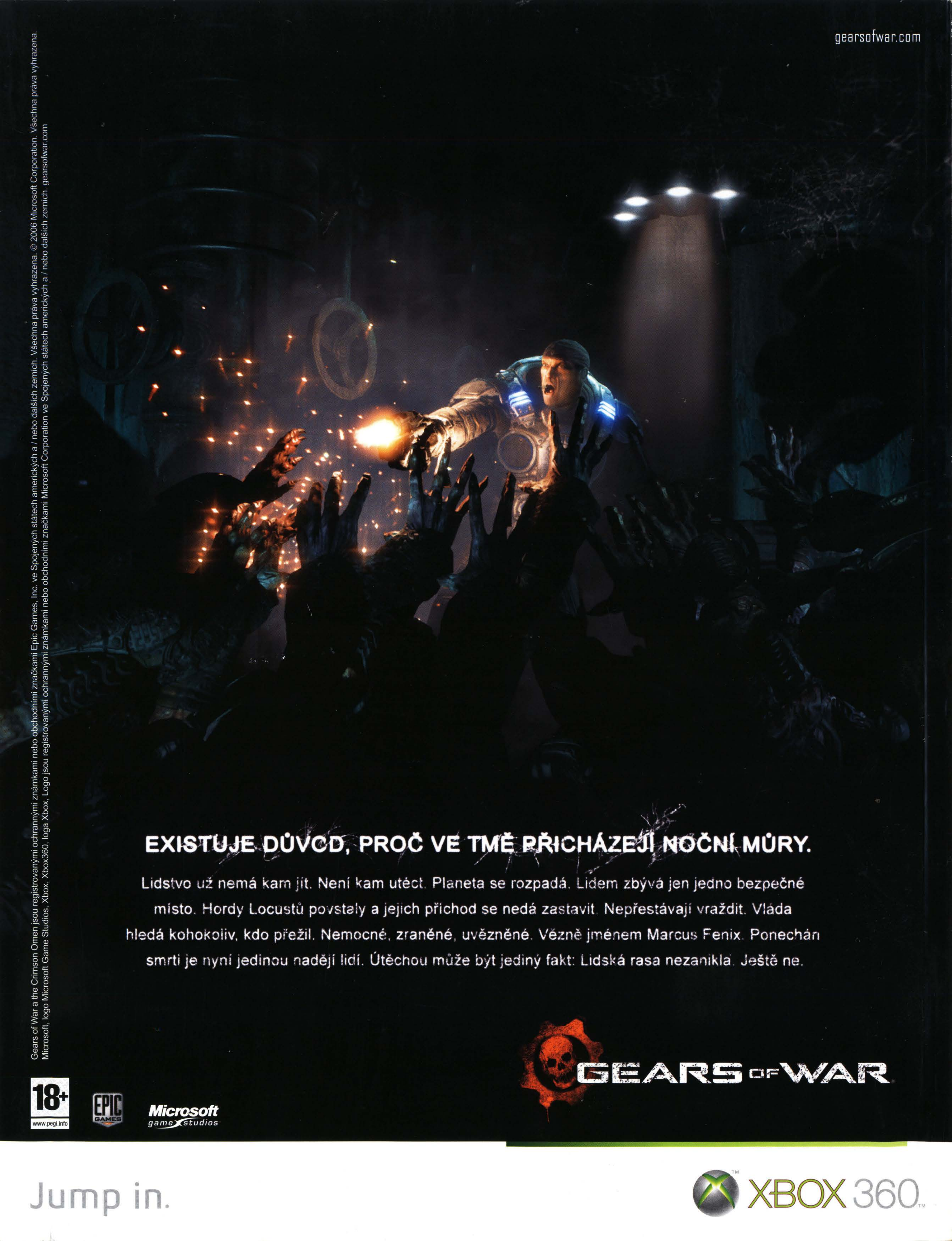
»V reálném světě každý z nás zastavuje na červenou, platí daně i nosí spodky

Některé části Katamari Damacy jsou lepkavější než jiné

dokážete vybavit, je pobavený policista vypisující vám pokutu a odtahující zabavené auto.

Co tím chci říct? Všechny hry mají příběh. Některé jsou prolezlé skripty, mnohé z nich nabízejí volnost, některé existují pouze ve vaší hlavě a díky vaší představivosti – a některé nikdy nezmizí. To je na příbězích v hrách naprosto unikátní: hráč je vypravěčem stejnou měrou jako designéři a spisovatelé. Dokonce i tituly, které mají pevné schéma, například Mass Effect nebo Bioshock, nechávají volný prostor pro hráče, aby vytvářel vlastní příběhy. A nejlepší příběhy nám dovolují proniknout až za hranice toho, co ve hře před sebou vidíme.

SILNICE JE TVÝM MALÍŘSKÝM PLÁTNEM.
UMĚNÍ NA SILNICI. TAK SE TOTIŽ VYHRÁVAJÍ ZÁVODY. DRIFTY. SMYKY. GUMOVÁNÍ. VYHECUJ DAV A ZVYŠ SI SKÓRE PŘESNOU JÍZDOU VE VYSOKÉ RYCHLOSTI. KAŽDÝ TVŮJ MANÉVR SE PODEPÍŠE. NEJEN NA SILNICI, ALE TAKÉ V KŘEHKÉM SEBEVĚDOMÍ OSTATNÍCH ŘIDIČŮ. XBOX.COM/PGR4
PGR4
PROJECT GOTHAM RACING
Microsoft game studios
BIZARRE CREATIONS
3+
www.pegi.info
© 2007 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Microsoft, logo Microsoft Game Studios, PGR, Project Gotham Racing, Xbox, Xbox 360 jsou ochrannými známkami skupiny společností Microsoft
Jump in.
XBOX 360



Gears of War a the Crimson Omen jsou registrovanými ochrannými známkami nebo obchodními známkami Epic Games, Inc. ve Spojených státech amerických a / nebo dalších zemích. Všechna práva vyhrazena. © 2006 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena.
Microsoft, logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox360, loga Xbox, Logo jsou registrovanými ochrannými známkami nebo obchodními známkami Microsoft Corporation ve Spojených státech amerických a / nebo dalších zemích. gearsofwar.com